

JOC FULL **SACRED GOLD** O LECȚIE COMPLETĂ DE RPG ȘI HACK & SLASH

LEVEL

special

ART BY
GAME

retro

BLOOD

review

RAGE

GEARS OF WAR 3

NETKAR^{PRO}

FIFA12

FROM DUST

RED ORCHESTRA 2

EL SHADDAI

ASSASSIN'S — CREED — REVELATIONS

REVIEW EXCLUSIV

Preț 14,99 lei



01111

Număr 11 2011



59484907250039

DVD

TRAILERE DUMOS
MODS FIREWALL
DRIVERE PATCH
IDCURI EXTRA

Cele mai recente apariții din **Colecția**

CHIP
KOMPACT

EDIȚIE LIMITATĂ



TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS
Aliați cum să creați și să vă vindeți teme de Wordpress cu profit maxim.



250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto în Photoshop și Elements.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul practic și descript de prietenos vă va transforma cu siguranță într-un designer iscusit!



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul ilustrează și explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PHOTOSHOP CSS
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CSS.



WINDOWS 7
Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru popularul sistem de operare Windows 7.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara, precum și în rețelele de magazine



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecția prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – BlackBerry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode – Symbian

Scanezi codul de mai jos



3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Căcea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0729-570211 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1496

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mărica Dumitru (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (konic@level.ro)
Andrei Licherdopol (andreil@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Pulu (alexandru.pulu@chip.ro)
Cosmin Aionijă
Sebastian Bulcar (loche@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bulcar (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Gratică şi DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Abu (oana.abu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristina Medea (cristina.medea@3dmc.ro)
Emanuela Negura (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0366-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpreml Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.



LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BIRA).



Publicaţie cu beneficii de rezultate de audienţă
conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform
criteriilor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/edite.

POKER ÎN CAMERA SIMULATORULUI

Lansat de către Stefano Casillo (aka Kunos) în 2006, netKar Pro este un simulator auto pe care autorul său l-a gândit a fi hardcore.

Punind accentul pe redarea cât mai exactă a comportamentului fizic al maşinilor, dar şi pe reproducerea experienţei reale a pilotării acestora, netKar Pro nu se doreşte a fi un joc video. De altfel, întreaga comunitate de fan(atici) ai acestui titlu pare să împărtăşească acest deziderat iniţial al creatorului său, pe care, de altfel, îl şi atenţionează din cînd în cînd asupra pericolelor „inmuerii” aspectelor hardcore de simulare prezente în netKar Pro.

În ce mă priveşte, trebuie să recunosc faptul că propria mea experienţă cu acest titlu m-a pus în faţa unui dubiu neaşteptat: pot elimina treptat aspectul de joc din caracterizarea unei simulări, pe măsură ce aceasta devine tot mai fidelă realităţii? Pot susţine că o simulare nu este un joc? netKar Pro m-a obligat, literalmente, să găsesc un răspuns, pentru a nu fi pus în eventuala situaţie de a folosi impropriu termenul de „joc”, în acest caz particular. Da, este vorba de un cuvînt atît de apropiat nouă, atît de familiar, de cotidian, gurile şi minţile ne sînt atît de pline de el încît ne este greu să sesizăm momentele în care îl folosim, poate, prin abuz...

Concluzia la care am ajuns, după o creşcă de raţionament, este una foarte simplă. Eu cred că un om care este nevoit să folosească respectiva simulare în scopuri profesionale, adică la muncă, precum un pilot sau un tehnician, este un utilizator pentru care acel produs este doar o simulare. Exact aceeaşi simulare, dar pe care cineva, se dă” din plăcere, fără obligaţii profesionale, îl relevă celui cineva aspectul de joc. Aceeaşi simulare poate ajunge, astfel, să fie folosită în alt fel decît cel pentru care a fost concepută iniţial – cel dornic de joacă îşi poate stabili obiective diferite de cele impuse profesionistului, precum şi maniere originale de abordare. Spre exemplu, jucătorul

poate să dorească să facă drift cu maşina dintr-o simulare, fie ea chiar şi monopost. Îmi amintesc aici cîte moduri şi setupuri elucubrante s-au născut pentru a face driftul posibil şi credibil în titluri precum GTR 2 sau Race 07, tocmai pentru a deschide calea către o altă abordare a simulării decît cea concepută iniţial de producător.

Sau poate că jucătorul va dori să obţină viteze maxime cât mai mari, fără a-şi pune problema timpului total pe tură. Ori, pur şi simplu, poate că va dori să „buşească” pe toţi cei din jur, pe cît posibil fără a depăşi limita regulamentului (sau nu), profitînd de faptul că inevitabilele accidente sînt virtuale şi nu afectează fizic pe nimeni. Eventual va căuta exploituri, descoperind modalităţi de a tăia o anumită şicană sau curbă ce nu declanşează rigoriile unor penalităţi.

Ba, chiar şi rulat exact după tipicul pentru care a fost gândită, o simulare poate fi abordată cu grade de seriozitate şi precizie care nu au nimic de a face cu altceva decît cu joaca... Iar, pînă la urmă, chiar şi profesionistul poate resimţi plăcere folosind respectiva simulare, ceea ce îi va deschide accesul către joacă. Iar asta pentru că orice activitate are potenţialul de a aduce pe practicanţii ei în contact cu latura sa ludică, cu propria sa nevoie şi capacitate de a se juca – priviţi ce fac miştele cu o prădă înaintea de a o minca... De aceea, concluzia mea este una deloc complicată: așa precum frumuseţea este în ochii privitorului, şi joaca este în mintea jucătorului.

Dacă eu mă joc cu o simulare, atunci îmi cîştig dreptul de a o considera un joc. Poate că acesta este un abuz, din perspectiva producătorului, dar mie nici că-mi pasă. Scăpat de un supraveghetor neatent în camera simulatorului, eu mă joc.

Tu te joci.

Noi ne jucăm.

■ **Marius Ghinea**

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

ASUS	100
CIUC	35
D-Link	43
EA Sports	7

KIMO

- 1 Assassin's Creed: Revelations
- 2 Gears of War 3
- 3 Hard Reset



Koniec

- 1 FIFA 12
- 2 RAGE
- 3 Orcs Must Die!



ciOLAN

- 1 Orcs Must Die!
- 2 El Shaddai
- 3 Rock of Ages



Marius Ghinea

- 1 Assassin's Creed: Revelations
- 2 netKar-Pro
- 3 RAGE



Caleb

- 1 Rock of Ages
- 2 RAGE
- 3 Orcs Must Die!



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul vesticleului dintr-un joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și cel mai important, Impresia personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai înlocuim căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



Două destine, un joc memorabil și un review cât se poate de exclusiv pentru cititorii LEVEL.

22 ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS



Dați în via, trebuie!

62 ORCS MUST DIE!



Alfăritul unei aventuri

36 GEARS OF WAR 3



46 FIFA 12

58 înceapă mersul



O lume postapocaliptică pentru toți.

16 RAGE



De la a trăi până la a muri, în jocul Art by Game.

74 ART BY GAME

SACRED GOLD

JOC FULL

Luna aceasta vă oferim întreaga colecție de jocuri din seria Sacred, RPG-uri cu aromă hack & slash antrenante, inclusiv Sacred Underworld. Este o lume imensă, numai Sacred garantând peste 80 de ore de joc. În plus, totul se petrece pe aceeași hartă și astfel ai senzația de nimicnicle pe care o caută orice RPG-ist și o găsește destul de rar.

Sentimentul plăcut se transformă însă în ceva mai puțin plăcut atunci când ești obligat să parcurgi jumătate de hartă în căutarea unui sătuc. Același sentiment redevine plăcut atunci când ți se dă un cal, cu ajutorul căruia timpul de deplasare scade și neprieteni nu te mai pot ajunge din urmă. Tot pentru eliminarea timpilor morți au fost presărate pe toată întinderea hărții și niște portaluri care te transportă instant din loc în loc, iar pentru că într-un astfel de univers te poți pierde ușor, Ascaron ne-a miluit și cu un mod de cartografiere de toată frumusețea, de foarte mare ajutor.

Personajele sunt șase la număr și care mai de care mai exotice, iar printre ele se găsesc atât magic-users, cât și adepți ai stilului ciobănesc. Dacă îți plac bătălia și forța brută, gladiatorul este ideal. Dacă, în schimb, ți-ai petrecut mai mult timp prin bibliotecă decât prin săliile de forță,

un battle-mage este potrivit. Între cei doi se situează convenabil una bucată dark-elf (un fel de ninja al fantasy-unilor), o bucată de vampirică, un elf de pădure și, nu în ultimul rând, o serafimă. Personajul pe care îl controlezi de-a lungul multor ore de dat cu sabia sau cu vraja este unul complex, iar pe parcursul aventurii



oferă o mulțime de bonusuri, iar de calitate parte se situează așa-numitele „combat arts”, care pot fi comparate cu vrăjile din același Diablo. În rest, atributele sunt specifice oricărui RPG, modul combat poate fi inițiat printr-un simplu clic și poate fi continuat prin repetarea acțiunii precedente. Sau, mult mai simplu, dai clic și ții așa.

Pe scurt, Sacred reprezintă o experiență Înteresantă, un joc bun, pe care fanii genului nu au voie să-l ocolească, iar dacă nu te-ai întâlnit cu el la vremea lui, merită să-l dai acum o șansă. Noi îl călărim deja.

08 \$TIRI

PREVIEW

- 12 INVERSION
- 14 THE DARKNESS II

REVIEW

- 16 RAGE
- 22 ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
- 32 EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON
- 36 GEARS OF WAR 3
- 40 HARD RESET
- 44 RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD
- 46 FIFA 12
- 50 NETKAR-PRO
- 58 ROCK OF AGES
- 60 GOD OF WAR COLLECTION VOLUME II
- 62 ORCS MUST DIE!
- 66 RESISTANCE 3
- 68 ROCHARD
- 70 FROM DUST
- 71 MERCURY HG
- 72 X-MEN: DESTINY
- 73 SERIOUS SAM: DOUBLE D

SPECIAL INDIE

- 74 ART BY GAME

RETRO

- 76 BLOOD

EXTRALIFE

- 78 PORTAL 2: PEER REVIEW

LOAD

- 80 OUT OF THE SHADOWS

INDIE

- 82 HACKER EVOLUTION DUALITY

FREEPLAY

- 84 MINI GAMES

HOBBY

- 85 COLONIȘTI DIN CATAN - NAVALITORI!

HARDWARE

- 86 ASUS G745X
- 88 SONY DSC-TX10
- 90 SHOGUN BROS. CHAMELEON X1
- 91 POWERCOLOR RADEON HD6970 PCS+
- 92 TEST COMPARATIV - TABLETE PE ALESE

LIFESTYLE

- 94 NEMIRA - 3001: ODISEEA FINALĂ
- 94 FILM - THE HELP
- 95 WWW.

Demo

FIFA 12 / Hard Reset

MODs

2027 (Deus Ex)

Media

Filme (HD)

Deus Ex: Human Revolution - The Missing Link Walkthrough / Hitman Absolution - Run for Your Life E3 2011 Demo / Call of Duty: Modern Warfare 3 - Single Player Trailer / Syndicate - Single Player Gameplay Tralen / Take On Helicopters - Tutorial Trailer

Imagini

Syndicate

Wallpaper

Gears of War 3 / Mass Effect 3

Screensaver

L.A. Noire

Drivers

ATI Catalyst 11.9 / NVIDIA ForceWare 280.26

Antivirus

AVG Free Edition 2012

Freeware

7-Zip 9.20 / ATI TrayTools 1.7 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24c / Totally Free Burner 5.0 / Nero 9 Free 9.4.12.3d

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127

EXTRA

SACRED GOLD - Disc 2
Digger Ant (versiune completă)
Pulsen (versiune completă)
Coppera DVD - JOC FULL - A
Vampyre Story
Coppera DVD - JOC FULL - Sacred Gold
LEVEL DVD Finder

FIFA 12

Și se făcu fotbal! Iată un nou simulator sportiv de la EA, ce completează cu succes oferta televizată de toamnă.



HITMAN: ABSOLUTION

Cel mai renumit asasin din istoria jocurilor video revine! Momentar, însă, ne mulțumim și cu o porție consistentă de joc.



HARD RESET

Vă era dor de un FPS clasic? Hard Reset are de toate, inclusiv un univers SF deosebit și un gameplay specific erei Quake.



SYNDICATE

Curioși cum arată? Cu siguranță, drept pentru care ni se oferă ocazia să-l vedem în acțiune.



2027

2027 este un prequel în toată puterea cuvântului. Dacă vă place universul Deus Ex, nu curva să-l ratați.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION - THE MISSING LINK

Să căutăm veriga lipsă în compania unuia dintre producători, ce ne dezvăluie una dintre misturile add-onului.



EXTRA



PULSEN

(VERSIUNE COMPLETĂ)

Pulsen este un joc distractiv ce pune accentul pe ritm și muzică! Aflați mai multe jucându-l.

PC DVD-ROM

SACRED



GOLD



Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi ținută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusurilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky 10 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender 10 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în versiunea completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

LOVE FOOTBALL PLAY FOOTBALL

FIFA 12

STAI ALĂTURI DE CEI MAI VALOROȘI. INTRĂ ÎN TEREN CU GIGANȚII. ÎN ACEST SEZON DEPOSEDĂRILE SUNT MAI DURE, DRIBLINGURILE SUNT MAI PRECISE ȘI FIECARE GOL ÎȚI CREȘTE RATINGUL CLUBULUI. ESTE TIMPUL SĂ PĂRĂSEȘTI BANCA DE REZERVE ȘI SĂ TE ALĂTURI ECHIEI!! ESTE TIMPUL SĂ JOCI JOCUL PE CARE ÎL IUBEȘTI!!



PlayStation Network



eaesportsfootball.com



PS3
PlayStation 3



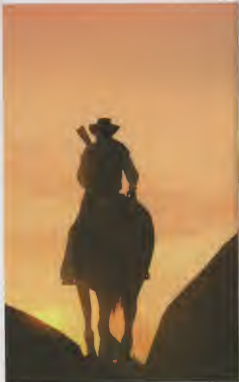
TEAM BONDİ ÎNCHIDE OCHII

Ca dovadă că, oricât ai fi de bun, falimentul nu stă la discuții când își alege victimele, studiourile australiene Team Bondi au fost trecute pe linie moartă de Rockstar. Reamintim cititorilor că, acum câteva luni, fuhrerul companiei Team Bondi, Brendan McNamara, a fost vedeta unui mic scandal pornit de 100 de foști angajați care nu au fost pomeniți în credits deși au lucrat la L.A. Noire. Tabloul a fost întregit puțin mai târziu, când o serie de zvonuri privind condițiile de lucru nu tocmai optime au luat cu asalt internetul. „Karma is a bitch”, ar putea spune gurile rele vorbitoare de limbă engleză. Desigur, există posibilitatea ca puterea vânzărilor să fi depășit puterea karmei. 890 000 de copii vândute în prima săptămână de la lansare nu sună prea optimist pentru un joc AAA la care s-a lucrat aproape șapte ani.

KING'S BOUNTY: WARRIORS OF THE NORTH

Fanii King's Bounty (printre care ne numărăm și noi) au încă un motiv de bucurie. Franciza n-a luat de tot drumul Facebook-ului și va continua cu King's Bounty: Warriors of the North, un nou capitol din celebra și simpatica serie de strategii și RPG. Spre dezamăgirea admiratorilor formelor voluptuoase ale prințesei în armură, în Warriors of the North îl vom controla pe Olaf, un viking cu un plan, alături de care va trebui să trecem prin foc și sabie

tărâmurile din nordul Endoriei. Printre noutăți se numără introducerea unei școli de magie (Rune Magic), unități, monștri și locații noi, la care se vor adăuga un scenariu nou-nouț și câteva abilități pregătite special pentru acest nou episod. King's Bounty: Warriors of the North va fi lansat în primăvara anului viitor. Într-un timp, poate o mai scoateți la plimbare puțin pe Amelie. Sau terminați Heroes VI, să eliminați posibilele conflicte de interese.



PC-UL NU VA PUPA RED DEAD REDEMPTION

Cum Techland a reușit să îngroape Vestul Sălbatic pe PC cu un singur sequel bine plasat (Co: The Cartel, în caz că mai e nevoie s-o spun), toți ochii s-au îndreptat spre Rockstar. Care, din motive lesne de înțeles (dar greu de digerat), refuză cu încăpățănare să porteze pe PC cel mai bun joc al său, Red Dead Redemption, un western excepțional de care avem nevoie ca de apă aici, pe PC. Spre deosebire de L.A. Noire, care acum bate umil la ușa PC-ului pentru câteva prețioase vânzări în plus, Red Dead Redemption s-a descurcat admirabil pe console și nu mai trebuie să se înjosească miloginduse la poarta PC-ului. Într-o sesiune Q&A postată pe blogul său oficial, producătorul afirmă: „desigur, suntem conștienți de faptul că fanii doresc acest joc (Red Dead Redemption) și că el a fost absent din planurile noastre de lansare pentru PC. Însă, tot ceea ce putem spune este că ori de câte ori este viabil pentru noi să lansăm un titlu pentru PC (sau orice altă platformă), îl vom lansa; din nefericire, nu este cazul să lansăm toate jocurile noastre pentru toate platformele.” Asta este, mă voi mulțumi cu faptul că voi fi băiețuș de cartier în al zecelea GTA și cowboy doar pe consolă.

Pentru o imagine de ansamblu, avem și două liste. Una cu jocurile Rockstar din ultimul deceniu care au fost sau sunt pe cale să fie lansate pe PC: Grand Theft Auto III, The Italian Job, State of Emergency, Grand Theft Auto Vice City, Midnight Club II, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Grand Theft Auto San Andreas, Grand Theft Auto IV, Manhunt, Bully, Manhunt 2, LA Noire și Max Payne 3. Pe a doua listă, găsim exclusivitățile de consolă: Smuggler's Run: Warzones, Midnight Club 3, The Warriors, Red Dead Revolver, Rockstar Games Presents Table Tennis, Midnight Club: Los Angeles și Red Dead Redemption.





SHALL REMAIN - ACTION RPG. ROMĂNESC. CU ZOMBI.

Mă bucur să raportez că producția de zombi la hec-tar de internet a crescut vertiginos în ultimul cinci-nal. Misteriosul eua (îl găsiți pe forum) ne-a dezvăluit (tot pe forum) că în curând ne vom putea delecta cu un action RPG cu zombi (sau moroi pre limba lui Creangă!) 100% românesc. Pardon, 80% românesc, căci unul dintre cei cinci membri ai echipei este american pur-sânge. Și nu un american ca orice american, ci chiar un US Marine. Dacă seria Call of Duty m-a învățat ceva, acel lucru este că infanteriștii marini americani au o experiență vastă în domeniul eternului război împotriva morților vii.

„Solut tuturor,

Proiectul nostru se numește I Shall Remain, este un Zambie survival RPG și este în dezvoltare de 10 luni (curent în fază Beta). Este un joc românesc cu tehnologie românească, dezvoltat de o echipă de 4 români și un US Marine.

Va exista un demo foarte curând pe piață înaintea de opoziția jocului la vânzare.

Sperăm să vă plăcă.

Vă mulțumim anticipat pentru interes!

VÂNZĂRI RECORD PENTRU FIFA 12

Electronic Arts ne informează că simulatorul de fotbal FIFA 12 a reușit să se vândă în 3,2 milioane de exemplare în prima săptămână de la lansare (între 27 septembrie și 2 octombrie), cu 23% mai mult decât vânzările predecesorului său de anul trecut în aceeași perioadă de timp. Astfel, FIFA 12 l-a răpit coroana lui Gears of War 3, care se lăuda că ar fi cel mai bine vândut joc (în prima săptămână de la lansare) al anului 2011. FIFA 12 pentru iPhone și iPad s-a vândut în 879 000 de exemplare. Data de 1 octombrie 2011 a fost cea mai plină zi din istoria online-ului EA Sports, cu peste 10 milioane de sesiuni, dintre care opt milioane au fost meciuri de FIFA 12. Mult, tată, mult, dar pun pariu că executivii Activision zămbesc superiori când văd asemenea cifre meschine și se gândesc la vânzările viitoare ale noului Call of Duty, care vor avea puterea să scoată din criză o țărișoară medie sau două mai mici.

MASS EFFECT 3 ÎN CO-OP

RPG-ul anului 2011, Mass Effect 3, va dispune de un mod co-op, a confirmat pe Twitter Casey Hudson, producător executiv al jocului. Se pare că multiplayerul cooperativ va fi format din misiuni separate de campania single player, misiuni care vor oferi suport pentru până la patru jucători. Aceștia vor putea să-și creeze propriul personaj după bunul plac, pentru că BioWare le va pune la dispoziție aproape toate rasele importante din joc. Să curgă șepărlil!



SYNDICATE – ÎN 2012

Syndicate, shooterul inspirat dintr-un celebru joc de acțiune/strategie al anilor 90, a fost binecuvântat nu numai cu un gameplay visceral și a poveste alertă despre prietenie, trădare și cumpărături online, ci a primit și o dată de lansare. Astfel, Syndicate va vedea lumina zilei în data de 24 februarie 2012. Pe lângă, dacă vă doriți să fiți cocalari cyberpunk cu arme de aur și implanturi de aur și păr de aur și naniți de aur, sigur veți dori să comandați de pe Origin versiunea pentru Executivi, care vă va îmbrăca în aur. Serios, dacă faceți precomandă, veți primi The Executive Package care, pe lângă alte trinket-uri de care sigur nu aveți nevoie, vă va auri armele în co-op. Pentru că nimic nu spune CEO mai răspicat decât un minijug din aur masiv. Te rupe la implant, frate!



SERIOUS SAM 3, AMÂNAT

Dacă vă întrebați de ce nu-l găsiți în revistă pe Sam cel Serios, aflați că Allen Ladayac de la Croteam a anunțat pe forumul oficial că Serious Sam: BFE a fost amânat până în luna noiembrie. Noua dată de lansare este 22 noiembrie 2011 și ni s-a promis că timpul astfel câștigat va fi folosit la maximum pentru tuning, bug-fixing și optimizare. Așa să fie.



MOJANG VS. BETHESDA: 1-0

Sunteți, cred, la curent cu conflictul dintre Mojang și Bethesda. Notch lucrează la un joc pe care l-a botezat Scrolls, în timp ce Bethesda a lucrat, lucrează și va lucra la o serie botezată The Elder Scrolls. Avocații companiei s-au războit la Notch (fondatorul Mojang și minecrafter prin excelență) și l-au somat să-și redenumască jocul în orice altceva decât Scrolls. Sau alt cu-

vânt cumpărat de Bethesda (sau Zenimax). Notch nu a renunțat și se pare că momentan legea este de partea lui. O instanță judecătorească a emis un ordin provizoriu care îi permite să utilizeze în continuare pluralul substantivului Scroll. Sau cel puțin până la finalizarea procesului. Desigur, decizia nu este finală și poate fi atacată în instanță de către armatele de avocați Zenimax/Bethesda.



DEVIL MAY CRY ÎN HD

Cu ocazia aniversării cu numărul zece a seriei Devil May Cry, Capcom a anunțat că jocurile Devil May Cry, Devil May Cry 2 și Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition vor fi (re)lansate într-un glorios HD pentru Xbox 360 și PlayStation 3. Ediția aniversară va fi intitulată Devil May Cry HD Collection și va profita de ultimele tehnologii în domeniul consolelor: trofee (pentru PS3) și achievements (pentru X360). Pe lângă, vom mai primi niște conținut bonus, adică moduri noi de joc și, poate, câteva personaje noi. Devil May Cry HD Collection va vedea lumina zilei în primăvara lui 2012 și, dacă suntem norocoși, poate le vom termina de butonat până la Apocalipsă. Reamintim cîntitorilor că studiourile Ninja Theory lucrează din greu la un nou joc din seria Devil May Cry...

KINECT ÎȚI GHICEȘTE VÂRSTA!

Pentru a restricționa accesul la conținut nepotrivit pentru cei mici, Microsoft a patentat un soft ce va putea citi vibrația corpurilor din camera pentru a vedea ce și cum poate rula pe ecran. Programul în sine este destul de deștept și va putea evalua vârsta celor care vor să se joace în funcție de înălțime și diferite rapoarte între lungimea părților corpului expuse senzorului de pe Kinect. Tot timpul va fi luată în calcul vârsta estimată a celui mai tânăr membru al audienței, chiar dacă în jurul său sunt destui adulți care își pot da acordul spre vizualizare. Așadar, dacă nu sunteți sigur de vârsta unui potențial partener (sau partener), invitați-l la o partidă de Kinect. Atenție, metoda nu este perfect sigură și poate duce la pierderea memoriei, respectului de sine și/sau a libertății...



Model Crystal Black PlayStation Vita 3G/Wi-Fi

Nume produs	Model Crystal Black PlayStation Vita 3G/Wi-Fi
Cod produs	<ul style="list-style-type: none"> • PCH-1102 (Australia/Noia Zeelandă) • PCH-1103 (Marea Britanie și Irlanda) • PCH-1104 (Europa de Est) • PCH-1105 (Rusia)
Data de lansare	27 februarie 2012
Preț estimativ	€295,99
Pachetul include	<ul style="list-style-type: none"> • 1 x Model PlayStation Vita 3G/Wi-Fi • 1 x cablu USB • 1 x adaptor AC • 1 x cablu alimentare • 1 x set materiale pentru

Model Crystal Black PlayStation Vita Wi-Fi

Nume produs	Model Crystal Black PlayStation Vita Wi-Fi
Cod produs	<ul style="list-style-type: none"> • PCH-1002 (Australia/Noia Zeelandă) • PCH-1003 (Marea Britanie și Irlanda) • PCH-1004 (Europa de Est) • PCH-1005 (Rusia)
Data de lansare	27 februarie 2012
Preț estimativ	€283,99
Pachetul include	<ul style="list-style-type: none"> • 1 x Model PlayStation Vita Wi-Fi x1 • 1 x cablu USB • 1 x adaptor AC • 1 x cablu alimentare • 1 x set materiale pentru

Specificații PlayStation Vita

Nume platformă	PlayStation®Vita
Nume model	Serie PCH-1000
Procesor (CPU)	ARMv8 Cortex™-A9 core (4 nucleu)
Unitatea de procesare vizuală (GPU)	SIXS4.300+8
Memoria principală	512GB
VRAM	2GB
Dimensiuni externe	Aprox. 182,8 x 118,6 x 8,3 mm (lățime x înălțime x grosime) (tentativ)
Dimensiuni externe	Aprox. 279g (model 3G/Wi-Fi)
Conținut	Aprox. 260g (model Wi-Fi)
Încălzire	5 mHz (16,6, 960 x 544, Aprox. 16 milioane culori, OLED)

SONY

PLAYSTATION VITA, ÎN FEBRUARIE

Sony ne-a informat că lansarea europeană a consolei portabile PlayStation Vita va avea loc în data de 22 februarie 2012. Vor fi lansate două versiuni ale consolei, modelul care dispune doar de Wi-Fi, la prețul de 249€, și modelul echipat 3G, care va costa 200€.

„PlayStation Vita este un dispozitiv incredibil, care oferă cea mai bună experiență de gaming portabil posibilă. Caracteristicile sale revoluționare, combinate cu conectivitatea la rețelele de socializare, oferă utilizatorilor o platformă de gaming cu totul nouă și posibilitatea de a interacționa cu prietenii și cu oamenii din jurul lor”, a declarat Jim Ryan, Președinte și CEO al SCE. „Suntem foarte încântați să lansăm un dispozitiv portabil de gaming diferit de orice produs existent la acest moment pe piață și care răspunde cerințelor utilizatorilor de a avea parte de o experiență de gaming fără precedent”

WARHAMMER 40 000: DARK MILLENNIUM ONLINE, ÎN 2013?

Cineva de la THQ a gafat puțin și, preț de câteva ore (după care a dispărut misterios), a afișat data de lansare a lui Warhammer 40 000: Dark Millennium Online. În caz că nu a fost o păcăleală, asta înseamnă că THQ plănuiește să lanseze MMO-ul în data de 31 martie 2013.

EXPANSIUNĂ PĂC PENTRU RED ORCHESTRA 2

1 C Company ne informează că shooterul multiplayer Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad va primi un expansion în 2012. Expansiunea se numește Rising Storm și ne va oferi ocazia să experimentăm (de partea aliaților sau a japonezilor) teatrul de operațiuni din Pacificul de Sud (Guadalcanal, Iwo Jima sau insula Corregidor).

**GRANT THEFT AUTO 3 PENTRU MOBILE**

Cu ocazia împlinirii a 10 ani de la lansarea primului Grand Theft Auto în 3D, RockStar Games a dezvoltat și în viitorul apropiat va oferi jocul și pentru terminalele mobile iOS și Android, punându-ne la dispoziție chiar o listă cu device-urile capabile să ofere o experiență de joc completă. Așadar, Apple va pune la bătaie iPad 2 și noul iPhone 4S, iar pe platforma Android următoarele modele: Motorola Xoom, LG Optimus 2X, Motorola Atrix, Samsung Galaxy S2, Droid X2, HTC Evo 2 sau Samsung Galaxy Tab 10.1.

SE VOR LANSA

Call of Duty: Modern Warfare 3	PC, PS3, X360	Activision
The Elder Scrolls V: Skyrim	PC, PS3, X360	Bethesda
Assassin's Creed: Revelation	PS3, X360	Ubisoft
Batman: Arkham City	PC	Warner Bros
Saints Row: The Third	PC, PS3, X360	THQ
Uncharted 3: Drake's Deception	PS3	Sony
Need for Speed: The Run	PC, X360, PS3	EA

GEN 3RD PERSON SHOOTER PRODUCĂTOR SABER INTERACTIVE DISTRIBUTOR NAMCO BANDAI
ONLINE WWW.INVERSION.COM DATA LANSAȚII FEBRUARIE 2012 PLATFORME PC X360 PS3

INVERSION™

CÂND NICI PE GRAVITAȚIE NU TE MAI POȚI BAZA

Două corpuri punctiforme de masă m_1 și m_2 se atrag reciproc printr-o forță direct proporțională cu produsul maselor corpurilor și invers proporțională cu pătratul distanței dintre ele, orientată pe direcția dreptei ce unește centrele de greutate ale celor două corpuri.

Aceasta este legea atracției universale. Ea nu există de ieri, de azi. Legea, nu atracția universală. Căci atracția există de pe vremea lui Păzvanle Chiorul. De pe vremea Renunțului Păzvanle Chiorul. Acesta a inventat-o deoarece îi era greu să se ducă de colo-colo, fără să fie atras de masa Pământului. Când mergea la piață, îi levitau morcovii din plasă, iar pușcuțele nu erau deloc sigure, pentru că monedele șugubețele tot prin găurice dădeau să lasă, nefiind ținute în frâu de nicio lege a fizicii.

Păzvanle, băiet descumănec, a picat pe gânduri, reflectând la greutatea vieții și la modul cum nu există nicio modalitate de a le cântări. Așa că inițial a inventat cântarul, iar apoi gravitația. Iar de atunci încolo, nimeni nu se mai dezlepea de pământ când îi era lumea mai dragă, merelile cădeau direct pe jos, iar pasările au fost nevoite să renunțe la mâini și să recurgă la aripi pentru a ajunge la culburile de sub streșinile caselor.

Păzvanle a făcut-o doar pentru aplicarea sa în practică, l-a durut la bască de implicățiile acestei legi în teorie. Așa că, după ce a oferit-o lumii, ca Prometeu focul, a ridicat din umeri și a inventat mersul pe jos, căci nu mai putea zbura. De teorie a avut grijă mult mai târ-

ziu Isaac Newton, tăticul teoriei și al calculului diferențial.

Mersul pe pereți

Câteva sute de ani mai târziu, apar alții care vor să revină la vremurile întunecate în care gravitația era doar un plan în mintea lui Păzvanle. Vor să renunțe la beneficiile clasicului sus și jos și vor să calce în picioare munca acerbă a celui mai important inventator. Namco Bandai ne flutură pe sub nas Inversion. Nu Inception. Inversion este jocul în care al o armă cu care poți controla atracția corpurilor, cu care poți muta susul sub picioare, iar josul pe perete. Iar această armă nu se cheamă Spider-Man, ci gravlink.

Mai întâi să vedem cine se bate, cu cine și de ce. În rolurile principale: Davis Russell, polițist, tată și soț, și Leo Delgado, polițist, partener și sidekick bun la toate. Într-un zi cu soare și plină de evenimente lipsite de importanță, cei doi se gîmbau cu mîl-nile în buzunare prin parc. Când, ca să vezi mare minune, cerul se despică în



patru, zările se innegresc de ciudă și se pomește un vînt ce nu prevede nimic bun. Mare dreptate avea vîntul, pentru că, nu pește multă vreme, orașul este invadat fără nicio formă de avertisment prealabil de o forță necunoscută ce se numește în limbajul unora cu arme-n mîna, Armata Noastră și apoi lubitor, dă repede din



Care-i susul? CARE-I SUSUL?!



na Club

Ce inghesuială la club...



bașcheti până la locul de reședință, unde, evident pentru cei mai deștepti dintre noi, lumina ochilor săi (fică-sa) și țiltoarea inimii sale (nevastă-sa) erau dispărute-n misiune. Leo Delgado, pe care îl presimt a fi un pic arici poponici, își ignoră familia, rudele și prietenii și îi jură compadre-ului său că nu va pune capul pe pemă până când nu-și va recupera familia.

Acesta este momentul din trailer când începe acțiunea, iar Davis începe să dea în stânga și-n dreapta cu stânga și cu dreapta. Nimic nu este mai epic decât o luptă pentru reintregirea familiei, căci pe Davis nu-l opresc nici ploaia, nici frigul, nici foamea, nici bunul simț. Este a lean, mean, killing machine. Și nu o face în stilul clasic, cu care ne-am obișnuit deja. O face un pic mai dubios. Se folosește de acel gravlink de care vorbeam mai sus pentru a profita de avantajul modificării gravitației.

Cu acest mirific gravlink, Davis poate anula avantajele unui sistem de cover bine pus la punct. S-a ascuns banditul numărul unu în spatele unui maldăr de gunoaie? Niciun fel de problemă, pune gravlink-ul pe el și brusc se va simți ușor ca un fulg și cea mai ușoară briză îl poartă de aci colo, dar mai ales în căutarea puștii tale. Rezultate mai bune, dar mai puțin spectaculoase, are creșterea gravitației pe locul de sub picioarele unui grup de inamici bătauși. Brusc, aceștia vor purta pe umeri povara păcatului ancestral și vor viermel pe un pământ care nu îl mai lasă să se ridice. Iar tu ce faci? Îi calci pe cap, evident.

Pe lângă posibilitatea de a modifica niște cifre din formula atracției gravitaționale, gravlink-ul

funcționează și altfel. Țintește fațada unei clădiri și brusc vei putea pași pe pereții săi, ca pe sol. Evoluenți că se modifică perspectiva complet și te vei simți iar la fel ca prima oară când ai jucat Alien vs. Predator, Spider-Man sau Prey.

Ce am văzut în trailerile de prezentare și nu mi-a plăcut este faptul că nu poți să te sui sau să dai jos de pe pereți unde și când vrei tu. Tot timpul se vedeau niște puncte luminoase pe teren, unde se făcea tranziția automat. De doi lei, Adică totul este scriptat. Care este atitudinea noastră față de scripting? Buuuul

Pe lângă marea poveste de dragoste între Davis, nevastă, fiică și Delgado, *Inversion* se bucură că va excela la capitolul multiplayer, unde fiecare va avea propriu său gravlink. Adică, meiți liniștiți pe perețele unei clădiri pe la etajul paispe și junici simți cum îți fuge pământul de sub picioare și te așteaptă la vreo cincizeci de metri sub terra.

Toate acestea doar la anul, în februarie.

Așa. Din partea dreaptă sunt mai fotogenic



THE DARKNESS II

GEN FPS PRODUCĂTOR DIGITAL EXTREMES
DISTRIBUITOR 2K GAMES LANSARE FEBRUARIE 2012
ON-LINE WWW.EMBRACE.THEDARKNESS.COM
PLATFORME PC, PS3, XBOX



D-ale Întunericii

Timp de două zile, am trăit fără internet, ca un animal sălbatic. După ce mi-am recapitat dreptul la Internet, am hotărât să abandonez calea Rației și să folosesc internetul doar în slujba Comunității și a Binelui. Astăzi, de exemplu, voi folosi internetul doar în slujba comunității. Binele va trebui să mai aștepte, căci nu pricep cum ar putea servi Binelui un preview despre un joc cu un individ pătruns până în măduva oaselor de puterie Întunericii, oricât de întortocheate ar fi Căile Internetului. Aș fi preferat să folosesc nițel Cod pentru Preview sau măcar un Demo, dar cum nu am acces la acestea, voi apela din nou la bunul meu prieten, Internetul. „Bine, bine, mai Călanele!”, vă puteți întreba, „dar oare noi nu putem folosi acest internet despre care ne

povestești?”. În niciun caz! Are virusii Are siguranță și via-gră - chiar ei îți spune prin e-mail cât de ușor se pot lua. Are Interitus (www.interitus.com)! Și nu sunteți pregătiți să luptați cu Onirici și Ofertele Internetului. Lătimea de bandă e o stare a trușă (Roborul e fals, lăsați-mă pe mine să caut pentru voi / Lăsați-mă... lăsați-mă să mă vi-rusez în locul vostru...

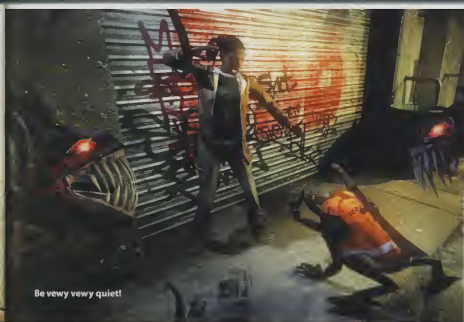
Întunerică Aventuriano

The Darkness 2 este, nu ați fi ghicit niciodată, sequel-ul lui The Darkness (în general, dacă un produs de entertainment nu are o cifră în dreapta, înseamnă că este primul; sau al patrulea dacă este vorba de un film cu Stallone), un shooter dezvoltat de studiourile Starbreeze și publicat de 2K Games pentru PlayStation 3 și Xbox 360 în vara lui 2007. Cuvintele cheie sunt PlayStation 3 și Xbox

360. De ce? Simplitate: în lipsa unei versiuni de PC și fiindcă stăpânirea nu m-a obligat să îi joc pe consolele redacției (acasă am doar un GameCube, care va contribui la un posibil Retrup de Gladius), e de la sine înțeles că m-am ținut departe de el. Sunt și om, iar în timpul liber am dreptul de a refuza să joc FPS-uri cu controllerul. Se poate spune că sunt în Întuneric. Singurul meu contact cu The Darkness va fi banda desenată (căci jocul este bazat pe o serie de benzi desenate din secolul trecut) pe care o voi începe s-o citeșc imediat cum termin de scris acest paragraf.

Două ore mai târziu...

Wow. Nu știu cât de bine a surprins FPS-ul celor de la Starbreeze atmosfera benzilor desenate (de Garth Ennis, tăticul lui Preacher, printre multe altele, și al câtorva numere excelente din Hellblazer) din care și-a tras



Be vewy vewy quiet!

seva, dar acum imi vine să îi ițur puțin pe cei de la 2K că nu au... comandat" și o versiune de PC pentru primul The Darkness. Sigur aș fi vrut să joc așa ceva. Dar se pare că acum voi avea ocazia, căci 2K Games s-a dat pe brazdă, iar The Darkness II va fi binecuvântat și cu o variantă pentru PC. În caz că nu se răzgândesc pe motiv de piraterie.

Protagonistul lui The Darkness întâiul este antieroul tipic Jackie Estacado, un asasin al Mafiei. În ajunul celei de-a douăzecișuna aniversări, Jackie este ținta unui asasinat comandat de „Unchiul” Paulie Franchetti, don-ul mafiei din New York și membru al unei organizații secrete, oculte și frățești (că nu degeaba se numește IFRĂȚIA!). În vătoria evenimentelor, The Darkness, clasică forță străveche care, se știe, sălășluiește în sânul fiecărei familii de asasini al Mafiei, pune stăpânire pe Jackie. Umează, de bună seamă, chestiile epice și viscerale (la propriu și la figurat) care îți aduc cel puțin un opt pe Metacritic și îți garantează un sequel și pe PC. Gut. În The Darkness II, dezvoltat de studiourile Digital Extremes (garanția game-play-ului EXTREM), Jackie Estacado se întoarce mai citrănit decât înainte. Dați-mi cinci minute să aflu de ce. “clickclickgoogleenterrick”. Da, au trecut doi ani de când Jackie l-a rezolvat pe ucigașii prietenei sale (hmm, completați mai sus „una bucată iubită ucisă de IFRĂȚIE”) și a pus dop întinericului din el, dar răzbușarea nu l-a adus și pacea sufletească. O tentativă eșuată de asasinat readuce întinericeala la suprafață, iar Jackie pornește într-o călătorie spirituală de autocunoaștere... omoară mulți oameni cu puterea întinericului. Pardon, cu puterea schimbătoare și îmbunătățită a întinericului, căci Digital Extremes au promis că vor aduce câteva îmbunătățiri sis-

temului de luptă din primul.

De 4 X Epic

Dacă credeai că dual wield-ul din Skyrim va fi Evenimentul Epic al Mileniului Trei, înseamnă că nu ai văzut filmulețul din The Darkness 2 prezentat la E3. În articolul dedicat lui Gothic 3, Marius a apelat la fizică și a descris în detaliu Frontul de Căsuță. Eu, folosind metoda empirică, voi încerca să determin un posibil model matematic al Epicului. Pe care sunteți liberi să îl îmbunătățiți pe baza „experimentelor” din următorul deceniu. Epicul, dragi cititori, este o simplă funcție de gradul întâi (posibil să ajungă o exponențială în următorii doi sau trei ani, când tehnologia va permite un număr ridicat de membre). Definită pe mulțimea membrilor unui umanoid, adică mâini, picioare, tentacule (Intervalul [0, Cthulhu]) cu valori în Metacritic (Intervalul [0, 100]), unde Epic(x)=x*wield. În limbaj de umanist, Epicul crește în funcție de numărul de arme pe care le poartă mâinile simultan. Revenind la filmulețul de la E3, prin intermediul căruia suntem anunțați că The Darkness a inventat Quad-Wielding-ul (două mâini plus două tentacule care rup dușmanii în timp ce tu îi umpli cu plumb), pe baza lui putem calcula foarte ușor Epicul. Nu am loc să analizez traiectoriile cadrului, într-un megapreview, cum ar face profesioniștii adeverați, dar vă spun că filmulețul anunță un joc cu un Epic(4). Închipuți-vă Cîna cea de Tăină în care luda are două tentacule și doar 30 de puncte de XP până la următorul level up. Aha, chiar atât de Epic e. Visceralul este o funcție mai complexă care va fi definită într-un număr viitor, după ce voi stăpâni mai bine aparatul matematic.



Quad Wielding Nocturn



Sonata pentru două mâini și tentacule

Luptele din The Darkness II sunt visceralizate cu ajutorul a patru arbori de talente (Demon Arm, Darkness Powers, Hitman și Executions) care trebuie udati la greu cu experiență pentru a ne bucura de rodul lor. Experiența o câpăți, desigur, ca răsplătă pentru măcelul creativ. Cu cât mai spectaculos este omorul, cu atât mai multă experiență veți primi. Ce-mi place, mie jocurile care încurajează creativitatea... Care este rodul arborilor de talente, vă întrebați? Upgrade-ul. De exemplu, upgrade-urile aduse lui Hitman vă aduc încălțătoare mai încăpătoare și timp de încălcare (a pușcoacelor) mai mici. Execuțiile upgradeate au și ele beneficiile lor. Cum ar fi regenerarea sănătății pentru fiecare kill. Și așa mai departe. Ceea ce trebuie să rețineți voi de aici este că puteți adopta mai multe stiluri de joc. Cum nu puteți maximiza toate upgrade-urile la un singur playthrough, veți fi nevoiți să vă specializați. Și să reluați jocul cu alt... build după ce îl terminați. Unii cu arma, alții cu dracu, ceilalți cu puțin din amândouă. Vom avea și puțin stealth, dar eu nu am mari așteptări de la el. O fi și el acolo, scriptat în vreo două locuri, pentru tensiune.

Fiind vorba de un sequel, aș mai insista puțin pe diferențele dintre Al Bătrân și Al Tânăr, adică Doiul. Pe de altă parte, e un FPS modern, are Quad-Wield plus întinericeală și îl veți putea butona pe PC. Cui îi mai pasă de diferențe, îmbunătățiri etc.? De parcă ele ar vinde seria Call of Duty. Așadar, în februarie, când este programată lansarea, fiți cu ochii în patru după LEVEL-ul în care unul dintre noi va despică firul de păr în patru într-un review epic și visceral.

■ cioLAN



Scrășnește, mâine va fi mai rău!



Frizerul ladului



RAGE

Cine rage la urmă răgușește mai târziu



bi de la id Software ocupa un loc special în inimile jucăușilor de pretutindeni, cel puțin ale celor care au apucat să dea, la vremea lor sau mai târziu, cu BFG-ul și au fixat bazele shooterelor 3D moderne cu Nailgun-ul. Pentru mine, povestea a început prin

Commander Keen, un platform pe care l-aș butona cu plăcere și astăzi. Când am dat peste Doom, m-a cuprins un WOW pe care n-a mai putut să-l limite nici cel mai arătos shooter recent, exceptând poate primul Far Cry. Nu vă mai spun de peripețiile de unul singur și prin LAN la bordul primului și celui mai bun Quake, de fapt primul joc pe care l-am putut savura pe propriul 486 DX2, cu imensa memorie de 16 MB RAM și o placă video de-a dreptul nesimțită, cu nu mai puțin de 4 MB dedicați. Așa că, firește, fără să mă pot controla, când vine vorba de id Software, mă apucă o mâncărime plăcută la glanda nostalgică și mă arunc încrezător în fiecare creație semnată de ei. Cu Doom 4 confirmat și Quake 5 probabil undeva

prin arhivarea lui Carmack, studioul așteaptă să facă intrai un mic popas prin deșerturi post-apocaliptice și să ne ofere un joc de acțiune Mad Max-ish care nu a întârziat să facă multă valvă pe internet, atât sub formă de hype înalinate de lansare, cât și sub formă de mânie, după.

Asteroidul, bată-l vina!

Sub putemica influență a recentelor Fallout 3 și Borderlands, dar mai ales profitând de apetitul aparent infinit al gameilor pentru așa ceva, Rage reia vechea poveste cu biliardul intergalactic, în care Pământul, pe post de bila neagră 8, se nasolește în urma impactului cu bila albă. Normal, mințile luminate și prevăzătoare obișnuiesc să construiască arce, de la Noe în-

coace, însele glorioare, după cum ne-a arătat penibila peliculă 2012, altfel, propune Rage, îngropate adânc în țărână, cu echipe întregi de specimene superioare puse la frigider, în așteptarea unor vremuri mai bune. Matala

O plimbare obișnuită prin canion





Dacă nici artwork-ul ăsta nu vă place, înapoi la Counterstrike cu voi!



Ca-n vremurile bune

Dintre cei care știu să facă, dincolo de orice logică, un shooter distractiv și care să dea dependență, id sunt cu siguranță printre cei mai pricepuți, iar Rage nu-i face de rușine. Oricât mi-ar plăcea jocurile cu povești grea și atmosferă berechet, nu pot refuza un măcel organizat de calitate, în care fiecare foc tras mă inundă în endorfină. Am ajuns să butonez anumite segmente pentru a treia oară, cu ochii împlinjenți, chestie pe care n-am mai plătit-o de mult, ceea ce spune multe. cloLAN instituția hibridă de shooter cu RPG Borderlands, Urișul cu picăoară de 100t. Pe bună dreptate, fiindcă abia jucând Rage mi-am dat seama cât de tare m-a enervat nevoia constantă de a schimba și compara arme și obiecte, doar-doar voi face față următorului val de satane. De fapt, aș fi vrut ca Borderlands să fie mai mult ca Rage: cu arme mai puține, dar modelate la mare artă și niște inamici care să-ți facă un lad tentativele de a-i ținti. Ca să nu mai vorbesc de implementarea vehiculelor cu Iz de Mad Max, care nu sunt doar foarte arătoase, ci foarte satisfăcătoare de manevrat și unelte de distrugere în masă sub roțile și munițiile clorora este un adevărat festin să-ți tăvălești adversarii. Combinația de condus și păcăneală face un „mix la foc” alci și se potrivește bine rețetei generale de joc, care, contrar anumitor așteptări inițiale, nu este una open-world. Adică o serie de hub-uri mai mici sau mai mari de unde lei misiuni, legate între ele și de celelalte locații printr-un set de drumuri presărate cu locuri de sărit și bandiți. Parte a de condus e absolut obligatorie ca mijloc de transport între locații, fiindcă, de regulă, dacă încerci s-o iei la picior, vei fi făcut repede terci de vehiculele care mișună aceleași poteci. Apoi, pentru a câștiga și îmbunătăți vehicule, poți participa la diverse tipuri de curse organizate, care oferă principala monedă

ești bineînțeles singurul supraviețuitor al unei astfel de arie, transformată pentru vecinii de criogenie în cavou și într-un stil cât se poate de Fallout-ian - îți târâști hoi-tu' atrofiat către lumină, unde o mână musculoasă și păroasă, dar binevoitoare, te salvează de șleahta degenerată care tabără peste tine de cum scoți bocancul afară. Avem tehnologii antagoniști, Autoritatea, multe triburi de bandiți, care mai de care mai săriti de pe fix și bineînțeles mutații, fără de care orice deșert postapocaliptic ar fi pusti. Partea proastă, pe lângă faptul că toți cunoștii protagonistului sunt probabil morți de mult, este că v-am zis deja cam jumătate din poveste. În rest, eroul tăcut (specie care deja a ajuns să mă calce pe nervi) va fi făcut săgeată de tot felul de mici și medii comunități ore în șir, va asculta 90% banter irelevant și va procura echipament mai șmecher, ur-

mând ca undeva, mult după jumătatea distracției, bietul jucător să aștepte ce și cum, în câteva fraze la fel de succinte precum descrierea de față. Nu, nu prea are bietul Rage cine știe ce povești, iar puținul respectiv e dozat și spus cum nu se poate mai prost. Ca să nu mai vorbesc de un final brusc, brutal și punctul anti-culminant pentru o zdreanță de poveste care ar fi fost de 10 ori mai bună dacă ar fi fost implementată tipică, conform celor mai clasice și folosite standarde și îndreptare narrative. Dacă v-ai lua după asta și ai mai citit poate și vâlcările de pe internet, ați crede poate că urmează să ștergi cu dânsul pe jos. Ei bine, nu. Prima oră și jumătate de butonat mi-a lăsat o primă impresie mai proastă decât o „divă” blondă absolută de drept, însă am constatat apoi că magia e-n detalii și l-am jucat și rejucat cu o plăcere feroasă.

Board game-ul postapocaliptic



Scenă din Mutant Bash TV





Om cu wingstick la cap



de schimb acceptată de mecanici pricepuți, anume racing certificate. Undeva între Mario Kart, Carmageddon și Twisted Metal, Rage reușește cu o rețetă convingătoare și distractivă, care m-a ținut în bolzi mai mult decât au reușit s-o facă multe jocuri dedicate curselor. Deși nu se vrea un RPG, felul MMO în care interacționezi cu NPC-urile, lei misiunile și faptul că ai inventar, îmbunătățiri pentru arme, vehicule și un sistem de crafting bazat pe rețete și ingrediente aduce automat un astfel de iz, care pică la fânc pentru diversitate, încurajează abordarea misiunilor secundare (răsplătite adesea cu rețete și obiecte unice) și te mai deviază succint de la acțiunea intensă. La fel de bine sunt modelați și inamicii.

Autoritatea are soldați high-tech organizați, greu de ucis la început, dar ulterior destul de previzibili ca reacții și comportament. Clanurile au specificul lor, cu atacuri spontane de o ferocitate care m-a făcut să scap mouse-ul din mână de mai multe ori. Să nu mai vorbesc despre mutații obligatorii, în diverse stadii de evoluție și dotare, fără de care orice deșert postapocaliptic ar fi pustiul...

Deși intrările lor în scenă sunt absolut scriptate, ce se întâmplă pe urmă este total aleator; așa se face că, reluând anumite misiuni, am constatat cu plăcere că luptele nu se desfășoară identic, ci uneori șocant de diferite - ce-l drept, asta și fiindcă rareori am aplicat aceeași tactică. Jocul reacționează la tine și se îndepărtează de sentimentul de arcade pe care îl lasă multe shootere, fără a-și pierde însă aerul clasic, specific pentru titlurile de sub tutela lui Carmack.

I want guns... lots of guns

Cum armele sunt sufletul oricărui shooter, cred că merită paragraful propriu, separat cu brutalitate de restul considerațiilor. Am avut parte de un ospăț delicios, pornind de la mânuși cu țepi, numai bune de îndreptat creasta punkerimii locale, și terminând cu un Pulse Minigun care a spulberat nesănatos de repede și cei mai duri opozați. Delicul însă l-au făcut revolverul nemilos, la fel de util până la sfârșit, grație munițiilor alternative Fat Boys și Fat Mammams, alături de teribila pușcă de vâ-

nătoare pe care n-am mai folosit-o atât de mult de la al doilea Call of Duty. Ea vine cu o muniție alternativă care efectiv spulberă într-o perdea de sânge inamicii cu armuri mai slabe și alta care dă jos și cele mai avansate scuturi cu energie. Revenind la revolver, m-a distrat la cuime faptul că, la un moment dat, găsești un monochu, pe care, atâta vreme cât nu l-ai vinzi, protagonistul îl folosește ca lunetă, transformând un păcănitur cel mult decent într-o adevărată carabină cu lunetă. Carabină care și aici face legea în 90% din cazuri, însă nu este nici pe departe la fel de interesantă precum arbaleta. Unealta diavolului, pe lângă asasinările silențioase, este capabilă să tragă și săgeți cu dinamită, soldate eventual cu un „oh fuck” și obștescul sfârșit al destinatarului, împreună cu toți vecinii lui. Săgețile electrice sunt perfecte pentru creaturile suficient de proaste să mișune prin apă, iar varietatea Mind Control îți transferă temporar drepturile de utilizare asupra corpului ținut, pe care îl poți trimite la o reunire explozivă cu ai săi camarazi. Nu mai puțin distractivă sunt mașinuțele cu telecomandă, arahnoboșii și turelele fixe





11

În explorare cu shotgun-ul credincios

Buckshot

128

din dotare. Totuși, în mod ironic, cea mai supărată și excesiv de puternică armă din joc este bumerangul. Cu titlu de Wingstick, cumpărabile și manufacturabile, nenorocirile zburătoare decapitează tot ce le stă în cale și mai au și bunul obicei de a-ți se întoarce în mână dacă nu se lovesc de vreun perete sau de vreo armură solidă.

Majoritatea loviturilor cu ele înseamnă omor din prima - noroc că înamicii te mai și fentează când te aștepti mai puțin, altfel ar fi fost prăpădul de pe lume. Toate ca toate, dar varianta îmbunătățită, în flăcări, pe care o poți crol în a doua jumătate, pe lângă faptul că pășește greu armurile, mai are și prostul obicei de a-ți urmări țintele care se adăpostesc și poate decapita chiar și trei adversari deodată. Ce BFG? Ce rachetă nucleară? Alea s prostii pentru complexați. Nici nu vă imaginați cât de satisfăcător e sunetul wingstick-ului când zboară și rețeașă țeasta țintită, apoi revine în mână ca și când nu s-ar fi întâmplat nimic. Iar animațiile de agonie ale referențelor care se trezesc cu bumerangul înțepent în cap sunt printre cele mai reușite din câte am văzut vreodată, lucru valabil pentru toate ar-

mele. Shotgun-ul proiectează în spate cu o forță imensă victimele staționare și poate da goana celor mai rapizi și puternici mutanți și bandiți. E realmente fascinant să vezi punkerul cu topor cum se împiedică de-un glonț bine plasat și se rostogolește peste un parapet. Animațiile și grafica în general superbă, mai ales artistic, amplifică sentimentul excelent dat de arme și creează o dependență temporară. O pauză de la acțiune o constituie și mini-game-urile, de la un barbut holografic pe care poriești până la un card game ad-hoc, foarte reușit și chiar unul în care trebuie să memorezi și să reproduci secvențe de sunete. Totodată, prin ele poți câștiga o grămadă de bani, resursă importantă și mereu limitată, după un doza bine gândit.

Valea Plângerii



Originalitate second-hand

În caz că nu era destul de evident, originalitatea este de două feluri: aia care îmbină elemente abstracte de bază deja existente cu atâta măiestrie încât rezultă ceva cu adevărat nemaiîntâlnit și... cealaltă. Rage o are pe cealaltă, adică aia prin care niște indivizi iscusii combină originalitățile altora într-un amestec atât de reușit și puternic, încât, în ciuda plagiatului nesimțit și făt, "răzbește și capătă o proprie personalitate și viață. Cam asta se petrece prin Rage, care a reușit să-mi amintească de 80% din shooterele fantasy de la Doom Incoace, inclusiv Half-Life, dar pe care nu-l pot trata ca pe o sumă de furcuni pentru simplul fapt că sunt puse cap la cap prea bine și cu stil. Are accente de Mad Max, chiar și steampunk, un ultim hub pară rupt din Metro 2033 și câteva locații care amintesc de nava boșilor din Star Trek, amestecate aproape perfect într-un singur univers de joc, cu efervescență de bandă de senață. Păcat însă că producătorii nu au făcut același lucru și cu povestea sau dialogurile. Deși Rage are câteva dintre cel mai bine desenate și fascinante NPC-uri pe care le-am văzut în mediu, nu le folosește mai deloc. Nu tu emoție, nu tu râs, pur

Lecții gratis de zbor



Unde începe să aducă a Quake



Cu Rade-Tot în brațe



și simplu niște loțitori (de locuitori) desenați perfect, dar animați de spiritualitatea unei moluște. Contrastul e aproape deprimant.

Greu cu greu, dar mai greu fără greu

Dacă alții s-au plâns mai mult de texturi, incompatibilități și alte chestii tehnice (și asta pe bună dreptate), eu mă plâng că jocul a fost mult prea ușor. Cu toate că înamicii știu fente, aruncă grenade, șarjează, fug, se ascund sau țopăie în toate felurile, un jucător mediu-cru de shootere ca mine n-a crăpat decât de vreo zece ori în total, jucând pe

Una dintre îndeletnicirile favorite din RAGE



Hard - și mai mult din propria prostie sau nelămurire decât din dificultatea provocărilor în sine. Pur și simplu mi se pare tras de pe consolă pe PC, iar unde gamepadul ar fi triplu probabil dificultatea de a nimeri puzderia de inamici, mouse-ul te ajută să-l faci fără prea multe discuții. Un boss fight principal nu foarte impresionant, dar plăcut de butonat, undeva spre jumătate (în timpul căruia n-am crăpat nici măcar o singură dată) și câteva mici cafetli cu boși mai mici, la fel de lejeri sunt mult mai puțin decât așteptam de la creatorii Doom-ului. Ca să nu mai vorbesc de segmentul final, unde nu numai că nu întâlnești vreun in-

amic special, ci al pe mână și ditamai arma care spulberă tot. Cinci minute. Maxim. Atât a durat ultimul nivel, urmat de unul dintre cele mai abrupte și dezamăgitoare finaluri de joc din câte am văzut. Stăteam stupefiat ca în sala de cinema când se rupe filmul și așteptam să vină operatorul și să rezolve problema, ca să îl văd mai departe. Dar nu va veni niciun operator, ci publicul va trebui să aștepte Rage 2. Nicio încheiere satisfăcătoare, niciun punct culminant. Doar un „VA URMA” (dacă veți mai cotiza, completez eu) sugerat față de momentul final.

În apărarea jocului vă mărturisesc că are 15-20 de ore solide de single, în funcție de dificultatea selectată și cât de dispuși sunteți să abordați misiunile secundare, la finalul cărora n-am fost nici pe departe plictisit, ci doar șocat. Adică de vreo cinci-șapte ori mai mult decât un Call of Duty recent care, știu, e cumpărat mai mult pentru multiplayer. Ei bine și Rage vine cu așa ceva, dar cu o durată de viață incomparabil mai mică.

În mod ciudat, mai ales că vorbim de tăticul lui Quake 3, modurile multiplayer competitive sunt limitate la mașini. Practic, e vorba de curse și derbyuri precum în single player. O combinație interesantă între Insane și Twisted Metal care pe mine unul mă va face să-l păstrez

Modelarea NPC-urilor e o minunăție



Un vâr-de-al lui Cthulhu

Instalat multă vreme, cu moduri CTF, Gate Hunt și derivate care sunt mult mai distractive în practică decât v-aș putea povesti vreodată. Partea multiplayer de shooting este limitată la un co-op pe misiuni derivate din campanie, pe scor, unde luptele trăgaciului cântărește la fel de greu ca impresia artistică.

O portare greu de iertat... și nu numai

După cum declara însuși Carmack, id nu mai vede PC-ul ca principală platformă pentru jocuri. De acolo până la o portare de doi lei, care a polarizat comunitatea între cei cărora jocul le-a mers bine, cu sau fără noile drivere plus patch-ul de până acum, și cei care simt că au aruncat o grămadă de bani pe fereastră, e cale lungă. Controversata implementare a tehnologiei megatexture a dat efecte secundare precum texturi care se încălzeau la câteva secunde după ce întorceai personajul la 180 de grade, ameliorată pentru unii, dar nu și eliminată de ac-

tualizările care au venit oricum cu întârziere. Apoi, discrepanța mare între zonele bine detaliate și cele spălăcite plasează tehnic jocul peste tot, între 2002 și 2011.

Singurul lucru pe care nu-l pot contesta este ochiul artistic. Folosirea creativă a iluminării pentru a crea unele peisaje și interioare superbe, la care m-am holbat minute în șir, a compensat, cel puțin pentru mine, problemele de ordin tehnic (de care am fost mai ferit decât alții, mai puțin norocos). În schimb, absolut nimic nu scută dificultatea extrem de redusă, proiectată clar pentru console și mai presus de toate fekul abominabil de grăbit în care am regăsit ultimul segment din joc. E clar că aveau de

gând să facă mult mai mult și cineva a pornit cronometrul prinzându-l cu izmenele-n vine, altfel nu-mi pot explica de ce sunt atât de puține și atât de scurte misiunile legate de ultimul hub, ca să nu mai vorbesc de cea finală și încheierea bruscă a aventurilor. Așadar, id ne-a dat un shooter solid cu părți de condus și curse delicioase, mici elemente de RPG și o grafică strict per ansamblu și artistic

Fioroșii Authority



bestială, dar nu tocmai original, nefinisat, purtat în bătaie de joc și subminat de aparenta grabă în care a fost pus în rafturi. Chiar dacă nu veți avea probleme tehnice cu dânsul, când veți ajunge la finalul ultimei misiuni, veți răci cu ură. Să nu ziceți că nu v-am avertizat.

Caleb

VERDICT LEVEL



» Jocul este un port-pier și conține multe elemente de calitate
» Mecanica de joc este simplă, dar eficientă
» Grafica este bună, dar nu este impresionantă
» Sunetul este bun, dar nu este impresionant
» Jocul este un port-pier și conține multe elemente de calitate

PE SCURT:

Jocul este un port-pier și conține multe elemente de calitate. Pe de o parte, e păcat că nu mi vă detașezi cu părțile lui bune, pe de altă, nu merită în schimb ca să-l joci. Mi-a plăcut să-l cumpăr și să-l joc, dar nu merită să-l cumpăr și să-l joc. Mi-a plăcut să-l cumpăr și să-l joc, dar nu merită să-l cumpăr și să-l joc.

7.9

Titlu: ... Produs de: ... Distribuitor: ...

CERINTE MINIME:

Procesor: ... Memorie: ... Accelerație: ...

ALTERNATIVA SERIA F.S.A.R.

Indicați-vă în mai puțin de o săptămână, cu un mod de joc memorabil, în de calitate și o poveste cu siguranță mai impresionantă. În plus, tactica oferită, pe care o puteți folosi în viața reală, vă va ajuta să vă adaptați.



Cu sula-n coaste



Mayor Clayton

A full-page background image of Ezio Auditore from Assassin's Creed Revelations. He is in the center, wearing his iconic hooded assassin outfit with a fur collar and a sword at his waist. He is surrounded by a crowd of people in a dimly lit, historical setting, possibly Constantinople. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows.

Ezio. Constantinopol. Atât.

ASSASSIN'S —CREED— REVELATIONS

Tocmai ce am primit Assassin's Creed Revelations pentru review. Da, cu patru zile înainte de plecarea revistei la tipar, m-am pomenit cu o consolă XBOX 360 de developer (cu XNA pe dânsa) venită de la Ubisoft alături de un DVD pe care se află o versiune pre-release destinată presei. Ce să vă spun, sunt foarte fericit pe tema asta, dar... KIMO insistă să fac review-ul până pleacă revista, iar eu îl înțeleg, așa este bine pentru

succesul comercial al publicației noastre, nu?, să fi cât mai rapid, blablabla... Eu cred că voi nu ne citiți pentru viteza cu care aducem noutăți în paginile noastre, ci pentru că vă interesează ce vrem să vă spunem noi, cel ce semnăm în LEVEL, despre jocuri, chiar și dacă acestea ar fi apărute acum 100 de ani.

Dar, înțeleg și punctul de vedere al lui KIMO, așa cum doresc din toată inima să respect și efortul Ubisoft

de a ne aduce produsele lor cât mai repede la test – sunt oameni acolo pentru a căror muncă am toată admirația. În plus, cred că Ubi sunt, dintre marii producători, cei care ne bagă în seamă cel mai mult, și aș dori să încurajez această atitudine ce dovedește bun simț și profesionalism – două păsări rare, al căror tril nu prea se mai aude în copacul din grădina casei mele, în ziua de azi. Într-un timp atât de scurt, însă, nu sunt în stare să



fac un review pe care să-mi pun semnătura împăcat. Voi fi sincer cu voi și vă spun că, în încercarea mea de a împăca timpul disponibil cu materialul de recenzat, voi putea produce doar un fel de jurnal al experienței mele în Assassin's Creed Revelations. Despre ceea ce am jucat ieri, scriu în dimineața zilei de azi, apoi mă apuc din nou de jucat, pentru ceea ce voi scrie în jurnal mâine dimineață – dacă aș avea cinci zile la dispoziție, ar fi minunat. Voi acoperi strict componenta de single player, cea de multi va apărea în numărul viitor, sper eu, sub semnătura lui Caleb.

Pe de altă parte, ideea cu jurnalul îmi surâde tot mai mult. Pot scrie mai relaxat, fără să mă încrâncenez, fără să mă străduiesc cu tot dinadinsul să fiu exhaustiv. Este un experiment pe care vreau să-l transform într-o experiență cât mai plăcută... Fără prea multe griji, aș putea să mă joc. Doar atât. Să mă joc și să mă bucur de asta. Poker pe banii redacției :-)

19 octombrie 2011

Bă, alivrea f-au mai făcut pe Desmond! Nu era el regele iubirii nici până acum, dar în ACR f-au schimbat făjdul alivrea de tot, parcă e un maghrebian cu suflet de hipster bronzat în republică bananiere – mutro pe care l-au tras-o mergea de dansator exotic în cămăși înflorate care l-e doamne venerabile ce-și trăiesc vacanța finală sub... soarele Caraibelor, dar nu Asasin, frate, nu Asasin!... Cu el a început jocul, de fapt cu ființa lui virtuală care se plimba prin Animus, la care fusese conectată ființa lui fizică după finalul Assassin's-ului anterior, deoarece i se făcuse rău la cap de la cele trei personalități care se băteau acolo pe descoperirea adevărului despre Lume și Viață: el însuși, Altair și Ezio Auditore.

Iar prietenii Asasini din prezent f-au pus în Animus ca să dezvăluie secretele celorlalți doi rămase în memo-

ria lui genetică, și așa să-și facă ordine în cap și să-și revină. Interesant, în Animus m-am întâlnit cu cineva cunoscut prin semnele și ghicitoriile lăsate pentru Desmond de-a lungul întregii serii AC. Țineți minte pereții camerei lui Desmond din sediul Abstergo, cei pictați cu tot felul de hărți, texte și ideograme? E a ființă din care a mai rămas numai partea virtuală, dar care pare un individ suficient de inteligent și de clinic ca să nu fie predictibil, cel puțin nu la începutul jocului. Mă aștept la surprize de la el – îmi place ideea Ubi de a-l activa pe acest personaj a cărui prezență era doar posibilă, până acum. Promite: pare să aibă o agendă personală. (Nată ulterioară: surprizele nu au mai venit, personajul s-a dovedit plat.)

Dar, Ezio, dragul de Ezio, ajuns la vrea 50 de ani, este a frumusețe de bărbat matur, cu părul cărunț, cu fața înobilată de suferință și cunoaștere, cu vocea străbătută de dăruirea cu care își întâmpină temerile, având inflexiunile subtilității înțelepte, luminată de afecțiunea pentru lucrurile și oamenii care fac ca viața să merite a fi trăită tot atât de mult cât merită să fie și murită. Am apucat să văd două secvențe cinemastice ieri, una în care Ezio era dur, iar alta în care am fost cucerit de căldura ochilor și de armoniile vaste ale vocii sale, care, împreună, spuneau tot ceea ce nu știam despre anii trecuți peste el. Foarte, foarte fain realizat acest personaj în ACR! Din câteva cuvinte și un zâmbet în secvența cinematică în care se întâlnește cu tânărul prinț Saliman, cel care va fi cunoscut în istorie ca sultan, cu epi-





tețul de Magnificul, am descoperit la Ezio dimensiuni pe care nu le avea în AC-urile anterioare, am descoperit un personaj care și-a depășit 3D-ul de erou tânăr, ignorant și neliniștit, înflorind într-o matrice de însuși multidimensională, care, mi s-a părut mie, transcende genul și platforma pe care se manifestă.

Nu știu ce să zic, în serla AC personajele au devenit treptat tot mai vii, tot mai credibile, tot mai puțin standard, au căpătat amploare și viață. Iar, din ce am văzut ieri, ACR pune cireașă pe tort sub aspectul ăsta. E drept, Desmond mi se pare că arată și se compartă ca un NPC dintr-un RPG german obscur tradus prost în engleză, dar Ezio și Prințul Soliman mi-au plăcut – în momentul primei lor întâlniri, repet, au dovedit dimensiuni și subtilități neașteptate, pe care engine-ul grafic și cel de mișcare facială, complex, ulmitor, le-au adus impecabil în fața ochilor mei.

Apropo de asta... WOW!!! Grafica rupe! Am fost ieri la Masyaf – acolo începe jocul, și mi s-a părut că arată un pic mai bine, dar, probabil, ruina, vechimea, părăsirea acoperă totul cu un strat de farmec, să-i zic romantic? Dar cu cer-titudine e mai mult decât atât, pentru că, atunci când am mers mai departe și am ajuns la o trecătoare săpată în munți de un râu, am rămas paf. Era noapte, iar munții erau atât de bine făcuți încât păreau reali, luciul apei în vale la fel, a roată de moară, imensă, complexă, făcea umbre dinamice greșechene, iar a fortificație interesantă ca structură a fost străbătută de un Marius Ghinea uluit ca un copăcil...

Apoi am ajuns în Istanbul! Oameni buni, este visul vieții mele de împătimit după Bizanț să străbat cândva Constantinopolul, Trebizonda, Antiohia! Pe aceasta din

urmă am văzut-o în primul AC, dar ceea mi-a apărut în fața ochilor când Ezio a ajuns la Istanbul depășește cu mult ceea ce făceau băieții de la Ubisoft acum câțiva ani, cu atât de mult încât, instinctiv, am căutat cu privirea Hagia Sofia, pentru a-mi centra inima, deja îmbătută de culorile Levantului, într-un reper pe care iubitorul de istorie își poate sprijini mintea ca să răstoarne ceea ce credea că știe despre Lume.

Da, era acolo unde mă așteptam, înaltă ca eternitatea, uluitoare luminată cupolă a creștinătății încadrată de minarete, simbol și enigmă, profeție și împlinire (mă

gândesc să aplic pentru un post de redactor la Televiziunea Patriarhiei, Trinitas TV, LEVEL nu mă mai satisface spiritual decât o dată pe lună – or, liturgiile sunt muuuult mai dese). Damn; mă scâlda soarele aceluși magici al Orientului, mi-a luat-o mintea în toate părțile, nu puteam din controler să mă duc în mulțimea de locuri în care mă simțeam îmbiat să explorez, să străbat orașul ăsta minunat care înseamnă atâtea pentru mine și pe care, din depărtare, l-am bănuit reconstruit cu geniu de oameni care au muncit la ACR.

Ajuns la Istanbul am avut câteva conversații, am mers cu urechea la trecători și așeni, descoperind un lucru interesant. Abordarea istoriei de către Ubisoft este una proaspătă, mă simt încurajat de ea, îmi dă speranțe în privința desfurării pe mai departe a Jocului. Fiți atenți! Turcii sunt the good guys, iar bizantinii, sub conducerea unui urmaș al Paleologilor, sunt the bad guys care, aliați cu Templierii, încearcă să recucerească Constantinopolul. Ni se sugerează, pe ici, pe colo, rolul civilizator al turcilor otomani și capacitatea lor organizatorică, manifestată atât militar, cât și administrativ.

Dar și turcii au o problemă, sultanul actual, Baiazid al II-lea, este bătrân și vrea să-l credze puterea lui Ahmet, unul din fiii săi. Selim, alt fiu, nu e de acord cu asta și face tot ceea ce îi stă în putință să devină el viitorul sultan. Deja Ezio s-a întâlnit cu Prințul Soliman, fiul lui Ahmet, și au părut o se simpatiza, deci, zic eu, ițele villoare ale acestei intrigii se vor răscui pe aceste personaje istorice interesante – bună decizie a producătorilor, care îmi par tot mai inspirați





în alegerea de momente, locuri și figuri din trecut implicate în conflictul dintre Templari și Asasini.

Poate că eram la început și de alta lupta a fost foarte ușoară. Adică, «mi sunt eu de handicapat cu gamepadul» și acum mi se reobșnuiesc o dată pe an când joc un AC și după-al îl las deoparte ca pe vinul botezat cu apă, și tot am reușit să trec fără probleme de toate situațiile de combat în care am fost pus. Da, ca și la AC-urile 2 și 3, a fost suficient să apăs într-o demență butonul X și am invins pe toată lumea. Foarte neinteresantă lupta până acum...

...nici nu mă aștept la multe de la mele, poate foloșii mei lor le mai aducă ceva interesant, asta e marea lor limită. Și de la turci — care au preluat-o de la cruciași — și de la face pentru prima oară apariția într-un AC. Mă gândeam, nu am folosit bombe, doar am tot jucat conștient pentru facerea lor — par să fie foarte multe feluri de bombe, unele pentru atragerea inamicilor, unele pentru rănirea/dizabilitarea lor și a treia categorie pentru uciderea jîntelor. Ideea promite, sper să mai sufle ceva viață în luptă.

Că, altfel, dificultatea jocului tot din elemente de platformă (urmăriți, cățărați, diverse probe de atenție și vitează de reacție) vine. Că puțin până acum, numai de aici am avut parte de game over-uri (desincronizări, în seria AC). A, am uitat de arme: măcar arată fain. Când am văzut cât de mișto și de detaliat este meșteșugul un katogan, mi-a crescut inima în piept cât muzeul nostru de istorie din Piața Sfatului.

No, deocamdată cam atât în jurnalul revelațiilor AC, mă bag acum la joc. Ne vedem mâine.

21 octombrie 2011

De fapt, ne vedem poimăine, adică azi, pentru că ieri m-am jucat toată ziua și nu am avut timp să scriu — și parcă nici suficiente subiecte. Așa că a trebuit să las mai mult timp să curgă în joc, pentru a descoperi lucrurile noi și interesante, dacă acestea și-ar fi făcut apariția.

Și nu și-au prea făcut-o. Lupta e la fel, cățărarile la fel. Mda, au adăugat un cârlig pe lama retractilă prinsă de antebrațul Asasinilor, cu care poți să „sar” din alergare peste un adversar care încearcă să te blocheze și pe care îl poți folosi și ca să alunece pe funiile care leagă clădirii — de ce nu sunt rufe pe funiile astea nu știu, unde este utilitatea lor reală? Sau Asasinii întrețin anume funiile aruncând constant rufe de pe ele, ca să le poată folosi pentru deplasare rapidă, fiind într-un război permanent cu gospodinele care li sculpa și li afurlesc pentru că nu-și pot usca boarfele la soare din cauza lor, fi-r-ăți al dracului de chiloțari cu glugii!...

Anyway, pentru mine lama asta încălrigată, cu manevrele ei suplimentare, nu înseamnă decât că trebuie să mă învâi un combo de gamepad. Ceea ce mi se pare că e

adică, nu ai nevoie de efortul imens de a memora toate sulele astea de apăsări, pentru că jocul nu aștează o provocare care să fie focal necesară. Deși mi se pare că adversarii au fost făcuți semnificativ mai greu de ucis decât în AC-urile anterioare, al tăcută modalități de a ocoli lupta cu prea mulți oponenți tari deodată (singura confruntare care ar necesita eventual stăpânirea combo-urilor de control), în-cât simți cum gamepadul este, în fond, un balast inutil în AC-ri, în care stickurile pentru direcție și marelă „X” pentru lovitură sunt singurele lucruri utile cu adevărat. (Impresia asta mi s-a nuanțat foarte mult ulterior.)

Da, poți folosi ajutorul Asasinilor pe care l-ai recrutat, precum în AC-ri, dându-le comanda de a ataca a anumită jîntă. Da, poți ocoli lupta — iar asta este un pic mai dificil și presupune observarea terenului și a rutelor de patrulare ale găzilor — planificând isteț și eliminând santinelele de pe clădiri prin aruncarea cuțitelor. În general, de ieri începând, am decis să mă lupt cât mai puțin, pentru că e plictisitor și mă încurc în butoane dacă încerc să „condimentez” cafeala cu a jîntă de finețe și talent. So far, jocul devine mult mai fain așa. Poate că e a chestie de gusturi, și ar trebui să felicit producătorii pentru că ne-au oferit atât



de multe opțiuni.

De fapt, deja mi se pare că ni se oferă prea multe. În primul rând, prea multe fiacane de „sănătate”, prea multe cuțite de aruncat și gloanțe, prea multe componente de bombe, prea multe resurse de orice fel, în general. Da, s-a păstrat aceeași structură de management și micromanagement ca în AC-urile cu numărul 2 și 3: restaurezi mănăstiri, bănci, ghilde și clădiri istorice și asta îți aduce un venit tot mai mare în cont. Da, precum în Brotherhood, trebuie să cucerești fiecare cartier, ucidând căpităniul Templarilor care îl conduce, pentru a putea începe restaurările. Sub acest aspect, lucrurile s-au păstrat, inclusiv recurgerea la re-





muncii, a lenei, a repausului nan-duminical. Adică, las bunătațe de Asasin Șef, taica Ezio, în mijlocul urbei levantine, iar eu plec, mă duc să mândănc sau să scarpin căinele dupe ureche ori să fiocăiesc pisicile, eventual și altceva ce se mai lasă scârmănat prin casă, apoi mă întorc bine mersi, la u gamepadul în mână, opăs ceva ca să se întrerupă modul screensaver și, iacut sunt bogat ca un șef de vamă – și probabil prin aceleași procedee... Banu' mi-a intrat automat în cont, sănătate să fie, spor la cumpărături domnu' Auditore!

Măi, nu am considerat niciodată că seria AC este una care să pună măcar în trecere probleme de tip survival, în care abia să găsești un glonte, a sănătate, ceva, iar a surubelniță să fie a comoară mai prețioasă decât sabia laser primită de Obi Wan de către Luca, fiul Lordului. Dar, așa cum se prezintă la modul actual seria AC, ești ghiftuit cu resurse. Și, întocmai precum la mândănc, la un moment dat îți se cam face silă și nu îți mai trebuie.

Numai bine că de unde era prea mult, bufetul suedez din AC s-a mai îmbogățit cu un fel: bombe, de nenumărate tipuri și utilizări. De fapt, am numărat trei categorii: bombe letale, cele tactice și cele de diversivne, destinate a amorii, a răni/dizabilității sau a pătării. În fiecare categorie sunt multe feluri de bombe, interesante unele din ele: capcane, grenade, lacrimogene, fumigene, cu gaz de luptă

ș.a.m.d. Pentru a-ți face a bombă, îți trebuie trei componente – carcasa, explozibilul și agentul util/vătătmător (cel care produce schije, gazele, otrăvirea) – și un banc de lucru special amenajat unde le poți asambla; astfel de locații sunt împărțite prin tot jocul.

Ideea cu bombe este foarte bună, e genială, dar ca

păcat că găsești prea multe resurse din cele necesare producției bombelor. Adică, după ce că ești cam overpowered în seria AC, te-ai făcut și mai overpowered. E prea mult deja, încep să mă plictăiesc și să mă enervez. Ghiftuirea cu resurse nu este bună! Măcar de ar fi oferit jocul opțiuni privind nivelul de dificultate, astfel încât să poți potrivi abundența sau sărăcia de resurse cu stilul tău de joc, dar, nu, așa ceva nu există în ACR...

M-am întâlnit cu a tânăra intelectuală – călări, hule, chestii – și cred că se lasă cu amor. Cam previzibil, pe laas, dar bine, măcar, că e vorba de a femele și nu de Phil Hell – turc și marinar, la vremea ala o rețetă gay de scutire – pentru trăn suficient de uns cu toate atările ca să fie foarte periculoasă, și pentru dușmani, dar mai ales pentru prietenii morțeni. Cu viitorul amiral nu am avut, însă, schimburi de lozici simțite de pe jos, și discuții tehnice legate de bombe. Îmi zădărnicesc oooooore poweeeeeeeeri vorbii lui (Clarkson) și documente vechi. Se pare că Leonardo da Vinci a fost inventat, dar câteva personaje se păstrează.

Îmi place cum e înfățișată Claudiu, seria lui Emilia de entumacie – ea se află în Italia la momentul întâmplărilor din ACR. Între capitolele acțiunii, apare din când în când a scenă în care frațele îi scrie, cu voce tare repetând, a egipt în care descrie situația prezintă și așteptările viitorului, ceea ce – omul are a voce și a prezență FOARTE agresivă este a modalitate simplă și plăcută de a ordona a sinteză a informațiilor din joc.

22 octombrie 2011

Ieri am dat peste una din noutățile din ACR. Să vă explic. Exact ca în AC-urile anterioare, poți restaura magazine, bănci, ateliere. Sau poți recruta Asasini (mecanismul acestora s-a păstrat la fel, cu foarte mici diferențe, nesemnificative, în opinia mea) dintre cetățenii revoluții/





oprimați și marginalizați ai Istanbulului. Iată, aceste acțiuni sporesc nemulțumirea Templarilor, lucru indicat de un pătrășel al cărui perimetru se înroșește progresiv, pe măsură ce restoraezi și recrutezi. Când pătrășelul devine complet roșu, Templarii îți atacă unul din cuiburile de Asasini. Ce este cuibul de Asasini? Păi, ca și în AC Brotherhood, este a locație de tip cartier general, din care Asasini controlează districtul/arondismentul din oraș în care este situat. În Revelations, aceste cuiburi apar în locațiile cucerite de la Templieri – sunt fostele lor cartiere generale.

Ideea nouă este că, așa precum poți cuceri un cuib, poți să îl și pierzi, dacă Templarii hotărăsc că deranjezi prea tare (când îl se înflamează pătrășelul...). Iar atunci îți apare pe hartă cuibul cu pricina în galben, semn că trebuie la un moment dat să te duci și să rezolvi situația conflictuală apărută. Cum mijloacele pasnice sunt excluse, se recurge la un minijoc tactic. În care tu, Ezio, alături de acoperșul unei clădiri de pe strada ce duce la Cuibul atacat, comanzi defensiva acestuia.

Atacul decurge în valuri, compuse din forțe tot mai mari și mai bine dotate, culminând la final cu venirea unei mașini de asediu, aspră. Oamenii tăi sunt dotați exclusiv cu arbele sau cu arme de foc și se pot amplasa numai pe acoperșuri sau la baricade. Dar, oriunde l-ai pune, întâi trebuie ca baricada sau acoperșul respectiv să fie controlat de un lider Asasin, prin amplasarea acestuia în prealabil în locația cu pricina. Se pot folosi cam toate acoperșurile clădirilor din jur. Baricadele se dispun tot la ordin, oriunde pe stradă, oricâte încap.

Dar, e un șpil. Resursa e morakul. Orice unitate ai amplasa în câmpul tactic, aceasta se face prin cheltuirea de puncte de morală. De câștigat, acestea se câștigă prin uciderea Templarilor asaltatori. Sistemul aduce cumva cu cel din Ground Control 2 și mi se pare unul foarte bun.

Limitează numărul de unități pe care le poți aduce în luptă și stimulează ogermea tactică. La toate acestea se mai adaugă și loviturile de artilerie, cărora le poți indica punctul sau unitatea țintă. Folosirea artileriei este a abilitate ce se reîncapează destul de încet în timp, deci, este limitată la rândul ei și impune alegerea cu istețime a momentelor în care se recurge la tunuri – în general pentru lovirea mașinilor



lor de asediu, care sunt infernale...

Sincer, mi-a plăcut foarte mult acest minijoc tactic, a idee înăun, care aduce un plus semnificativ experienței de joc, dar... În primul rând, după ce am mai pierdut câte a astfel de luptă, am recăștigat instantaneu Cuibul cu pricina, pentru că, după confruntare, jocul îl lasă pe Ezio foarte aproape de Căpitanul cartierului proaspăt recucerit de Templieri. Ceea ce face aproape a joacă ucidere imediată a acestuia, fapt ce deconșează re-recucerirea Cuibului, aproape fără nici un efort. Ar fi trebuit ca pierderea unui Cuib să producă ceva pagube și să fie mult mai greu de „reparat”. Așa cum e acum, nici nu simți că ai pierdut a bătălie...

Apoi, e foarte ușor să nu ajungi la situația în care un Cuib de Asasini îți este atacat de Templieri. Trebuie doar ca pătrășelul bucurăș să nu devină complet roșu. Păi, dacă mîtuiești heralzi, din cei care împânzesc orașul, în așa fel încât să nu îl mai denigrez pe Asasin, pătrășelul pierde din lungimea roșeții. Iar dacă ucizi câte un oficial Templier, din cei care se plimbă pe străzi escortați de doi soldați incapabili, roșeața pătrășelului scade cu 50%. Mult prea ușor poți ocoli, deci, situația în care ajungi să fi luat la ochi de Templieri, iar Cuiburile de Asasini să fie atacate.

Cum, de altfel, și lupta obișnuită, de pe străzile orașului, este lipsită de dificultăți atunci când îți recrutezi cât-

va Asasini, pe care îi poți chema în ajutor oricând (dacă nu l-ai trimis în misiune, ca să acumuleze experiență). De fapt, totul este un pic cam prea ușor, singurele momente dificile din joc par să apară la misiunile speciale, în care trebuie să respecti condiții specifice, cum ar fi aceea de a nu fi văzu, sau când elementele de platformă presupun un pic mai multă îndemănare.

Până în acest moment din joc (cred că sunt pe la jumătate), nu aș fi fost prea încântat de el. Cu mici excepții, nimic nu e tocmai nou, nici foarte interesant, dar... Frate, știți cum arată Constantinopolul reconstituit de oamenii de la Ubisoft? Te c-ai pe tine cu stropi! Este INCREDIBIL de credibil! Este frumos, este chiar prea frumos, este complex, este variat. Nu te plictisești plimbându-te prin el, nu observi modele repetitive deranjante, iar monumentele din realitatea istorică sunt fenomenal de bine făcute. M-am plimbat prin jurul catedralei Hagia Sofia ieri – recunosc, nu m-am putut stăpâni și m-am plimbat și pe Hagia Sofia – și m-am minunat până peste puterile mele de a admira. Astată INCREDIBIL!

Scurt, îmi vine să folosesc majuscule cantitative când vorbesc despre Istanbulul din AC... Și palatele, și florile, și arborii, cimitirele musulmane și porturile, turnurile și minaretele, lumina prin fumul care se ridică din oraș în înserare, Semiluna din cer reflectată de cupola fetei geamii,



stelele, acoperișurile scăldate în sculpturile de visare ale nopțel, diminețile și amiezile, lumina caldă, lumina crudă, lumina blândă, petale și funigii plutesc în aer, praf, luciile Bosforului în depărtare, luciul bazinelor din grădini orientale... un Paradis, în cea mai persiană cu puțință accepțiune a termenului *pairi-daeza*.

Apoi hainele. Pe stradă vezi vestimente de tot felul, unele mai bogate, altele modeste – toate făcute la mare detaliu. Care detaliu devine excepțional când e vorba de îmbrăcămintea, armura și echipamentul ienicerilor ori al gârzilor. INCREDIBIL! Te uiești și nu te mai saturezi de frumusețe reconstituirii hainelor epocii. Dar, stați, că detaliul vestimentar devine halucinant și se combină cu genul în secvențele cinemate!!! Am văzut ieri a întâlnire între mașteritorul ales de Sultan, Ahmet, nepotul acestuia (Solliman) și căpitanul gârzilor de ieniceri. Frate, hainele tuturor arătau inexprimabil de bine, de amănunțit, de imaginativ create. Tot luxul, tot fastul, nebunia despotică a saraților orientali emana grandilocvent (dar cu atât de mult bun gust!) din fiecare cusătură, bumb, alăturare de culori, drapaj, șnur, fireț sau broderie. Literalmente, simțeam că privești cum oamenii ăia poartă pe ei PIB-ul câtorva provincii întregi din Imperiul Otoman! Creatorii jocului au reușit să transmită esența falnicului Orient, pe care l-au ilustrat ne-

mijlocit și brutal, în frumusețea sa autocrată, prin portul inuman de luxos al actorilor principali ai politicii otomane.

24 octombrie 2011

Astăzi noapte am reușit să-l termin. Dacă îl urmezi neabătut pe linia principală a poveștii, jocul este mai scurt decât AC-urile anterioare. Am completat puțin din misiunile colaterale (date de facțiuni precum mercenarii, hoții sau „romani”), atât cât să-mi dau seama că sunt tot în genul cunoscut deja – urmăririi, bătăii, asasinatelor, căutării, probe de viteză pe acoperișuri – aseasonate, eventual cu folosirea bombelor și cu utilizarea Asasinilor recrutați de tine. Nu am apucat să fac mai multe misiuni pentru Piri Reis, dar sunt binevoitor și îmi permit să îmi imaginez că, așa cum acesta l-a înlocuit pe Leonardo da Vinci, și misiunile pentru el ori fi la fel de faine precum cele date de Leonardo în AC Brotherhood (sau în AC 27, nu-mi mai amintesc acum...).

Ieri m-am jucat toată ziua, 16 ore, doar cu opriri fiziologice. Și am stat lipit de gamepad și monitor nu din datorie, ci pentru că, în a doua sa jumătate, jocul devine în sfârșit interesant, acțiunea se încinge, personajele se leagă în intrigi credibile și suficient de neașteptate, așa că începi să-ți dorești să afli care sunt revelațiile alea, domnule!

Din loc în loc, am prins ocazie probe de dificultate, luptele au fost mai grele și m-au presupus nițel, am executat și ceva secțiuni de platformă, ba chiar și un puzzle, cred că singurul din joc – mda, un singur puzzle, incredibil de puțin, și nici ăla greu. De fapt, pe ansamblu am simțit că jocul este mai ușor decât iteratiile sale anterioare, iar puzzle-urile, repet, mi-au lipsit. Nu, nu mă refer la puzzle-urile acelea în care potriveai tot felul de chestii sau treceai probe de logică pentru a asambla informații din care obțineai un filmuleț cu Adam și Eva zburlând în cură gol prin Paradis, căh! He-he, m-am bucurat că ălea lipsesc cu desăvârșire din joc. Mi-au lipsit puzzle-urile din jocul propriu-zis, cele pe care le rezolvi folosindu-te de personaje și aptitudinile lor.

Nici secvențele de urmărire nu mi s-au părut grele, deși sunt spectaculoase. Sub aspect cinematic și al regiei, am fost încântat de secțiunile scriptate în care trebuie să îndeplinești acțiuni aorte, precum atacarea unor căldreți în timp ce atârni de a parășută tractată de a caleașcă aflată în plină viteză. Frumos, dar, per ansamblu, cu mult sub ceea ce am experimentat în ultimele două AC-uri. Nici jocul nu e prea mare, iar locațiile sunt numai trei – Masaf, Istanbul și un mic satruc cvernical din Capadocia. Am rămas cu senzația că efortul cel mai mare a fost de fapt pen-



tru a recrea absolut credibil, fără repetitivități și cu o grafică dumnezeiesc de frumoasă, orașul Constantinopol – o reușită totală, pentru care oamenii care au muncit la ACR merită un Nobel, un Oscar și premiul Academiei Mihailene...

Simbura mea nemulțumire e că jocul pare castrat intelectual în continuare. Deși fundalul muzical este impecabil – Jesper Kyd strikes again and again – pare făcut anume ca să nu supere pe nimeni, oferind hint-uri sonore vagi cu privire la timpul și locul acțiunii. Istanbulului din ACR îi lipsește enorm, enorm, titlul! Nu auzi chemările muzicantilor deloc, de parcă minaretele și maschele sunt puse doar pe post de exponate acolo, nefuncționale. Mă enervează cumplit faptul că nu auzi muzicini la evenimente și nu vezi populația musulmană oprindu-se la chemarea lor, așternându-și covorașele în colbul ulițelor și prosternându-se către Mecca, la modul terifiant/impresionant la care a poate face aproape un oraș întreg, la sincron. Rupine, Ubi sof, rupine, pe bune, să vă fie rușine! Folosiți o secvență cinematică anume ca să explicați Lumii că țiganii nu sunt „gipsy”, ci „romanie” (România, nenorociți îi este viitorul), dar a cultură

intreagă căreia îi voastră, Islamul, datorată existența este ignorată rușinos și penibil, în chiar inima ei de la acea vreme, vârful civilizației otomane. Nu mai spun cât de urât sunt prezentați bizantinii în joc, „cât de personaje negative” au făcut din ei...

Vorbind despre Assassin's Creed, al cărui subiect este a teorie a conspirației, nu pot să nu intru în joc la rândul meu și să spun că se vede cât de mult urăsc, visceral, ultimativ, fără sfârșit, hăd, grupurile oculte ale Occidentului pe cele două civilizații cărora le datorează totul: Bizanțul și Islamul.

Nici evreii nu au scăpat. Și pe ei l-au uitat, deși lor chiar le datorează totul (banks, anyone?). Doamne, și cât de mult mi-am dorit să aud a romanță sefardă, am sperat să fi jinit cineva de la Ubi cont de faptul că în perioada aia fuseseră alungați evreii din Spania, împrăștiindu-se, diasporă vorbitoare de ladino, în tot bazinul mediteranean, inclusiv în Constantinopol. Ah, ce bine s-ar fi potrivit „Tres hermanicas eran”, „Yedl Kule” (da, chiar fortăreața de sinistru renume din Istanbul), „Morena”, „Alta es la Luna”, „Los bilbilicos” și atâtea altele...



Nu a fost să fie, nici evreii nu prea sunt lubiți. În lume multicultural globalizată în mod corect politic și castărat intelectual în care s-a născut seria Assassin's Creed, important este doar ca țiganii să fie „romanie”, și ca mozaicurile să fie perfect alinate... Aproapa, aici am un cuvânt de apreciere pentru munca oamenilor care au făcut ACR: în jurul fundației moscheilor provenite din bazilici este respectată impecabil structura specific bizantină a construcției, cu straturi de piatră și șanțuri în piatră sau cărămidă pentru scurgerea apei. Tehnica de construcție bizantină al cărei scop era evitarea acumulării umezelii este în amănunt reprodusă vizual în joc, ceea ce m-a uimut. Mă rog, am observat asta în vreo două locuri, nu am căutat mai mult.

Până la urmă, singurul lucru care mai salvează Constantinopolul de la a deveni doar a geniolă carcasă vi-

cred că tot atâtă muncă a intrat în realizarea persoanei lui virtuale, atât de credibilă, magnetică și impresionantă. După mine, ACR merită parcurs fie și numai pentru a-l vedea pe Ezio – omul va rămâne în istorie prin jocul ăsta (pun Intended). Totuși, unele din replicile lui sună a gol în urechea omului din ziua de azi, care a văzut cuvântul „libertate” devenind prosluata celor care îl rostesc cu gura mâhnită de sângele semenilor lor.

Am avut parte și de surprinzătoare incursiuni în trecut, fragmente din viața lui Altair, care au adus mult bine story-ului și atmosferei. Altair, în postaze și situații neașteptate... Ruperi de ritm și atmosferă, atât de necesare, purtătoare de mesaje și stări care m-au pus pe gânduri.

Dar, spre finalul jocului, Desmond... Cine a muncit pe tarla? personajul aluia nu are nici o vină, însă cine l-a cerut și aprobat așa... Mă opresc, dar imaginați-vă că spun

aici lucruri nasoale de tot despre șeful din Ubi căruia Desmond l-a fost copil de suflet, în opoziție cu toată pasiunea, admirația și dragostea pe care le-am pus în aprecierile pentru cel care l-au făcut pe Ezio. Încercați să vă reprezentați cât de monstruoasă este mânia pe care a zăgăzuesc în acest moment.

Și da, în final se revelează ceva, se încheie un ciclu – Ezio lini va lipsi (weep), mare om, mare caracter – și se lasă loc căcălău pentru o continuare a francizei la nesfârșit, sau până când puterea de cumpărare a jucătorilor va mai permite, decât fiind viitorul sumbru care ne așteaptă – al dracului Templierii...

Epilog

Uh, a fost greu! Nu am prea darmit zilele astea, dar cred că și oamenii care au făcut minunea asta de joc nu au apucat mult somn în lunile de dinaintea lansării sale. Efortul meu minor este un nesemnificativ tribut pe care îl aduc muncii lor, a unor oameni din atâtea colțuri ale Lumii – inclusiv din frumoasa Românie (pun Intended).

Inițial, privind minuția deliberată cu care în introducerea jocului sunt enumerate cele câteva studii Ubisoft, răspândite pe tot globul, care au lucrat la ACR, m-am speriat. Mi-am zis că iar o să avem parte de un joc modular, alcătuit din elemente ce nu prea se leagă organic între ele, mult prea vizibil lucrate separat, fără un geniu unificator care să sudeze totul la temperatura înaltă a viziunilor sale creatoare.

În prima sa parte, jocul a justificat această impresie a mea, născută din observarea evoluției întregii serii. Dar, acum, observare mi-a indicat la un moment



10 Bomb Crafting

zual pentru acțiunea jocului, lipsită de sufletul civilizațiilor care au animat-a, sunt conversațiile ce se aud în tot locul prin oraș, în diverse limbi – eu am identificat turca și greaca. Noroc cu ele, că altfel...

Assassin's Creed Revelations strălucește mai ales prin reconstituirea Constantinopolului și a limbădăminții vremii. Dar, cu toate acestea, nu știu cum se face, s-a invitat din nou magia aia cludată care se înfiripă treptat și te trage la joc în seria Assassin's Creed, în pofida lipsei de substanță a acesteia (lipsă mai pregnantă în ACR decât în ACB sau AC 2). Da, Assassin's Creed Revelations m-a prins și mi-a plăcut. În asta un rol esențial l-a avut Ezio Auditore, care, el singur, face cât un Constantinopol – și





dat ceva surprinzător: Ubisoft a fost până acum în căutarea unei rețete, ale cărei componente și proporții încă nu li erau clare. Assassin's Creed Revelations aduce maturizarea acestei rețete și limpezirea ei, atât conceptuală, cât și ca execuție.

Pur și simplu, în ACR se vede clar că avem de-a face cu un produs alcătuit din două elemente. Unul este jocul, celălalt este experiența multimedia interactivă. Dacă vrei să te joci, este alegerea ta, ai o grămadă de misiuni colaterale pe care le poți parcurge. Mai mult, este decizia ta cum să le îndeplinești – poți să-ți împui să respecti anumite condiții, să folosești sau nu bombe, să chemi sau nu Asasini în ajutor, să lupți cu săbiul, să lupți de la distanță cu săgeți, cuțite sau gloanțe, să nu lupți – jocul nu îți impune nimic prea tare, te lasă să alegi și îți

pune la dispoziție toate cele necesare pentru a-ți exercita alegerea la modul cel mai eficient și plăcut. Jocul este așa cum îl faci tu, este în mintea ta, Ubi doar îți dă „unelte”, „cuburile” din care să-ți alcătuiști. Într-un fel, cred că pot spune că Assassin's Creed este o serie de sandbox-uri multidimensionale, poate chiar sandbox-urile cu cele mai multe dimensiuni din toate cele pe care le-am parcurs până acum. Acest fapt, cât și acela că exploatarea dimensiunilor suplimentare este responsabilitatea ta și ține de imaginația, inițiativa și de energia ta ludică, poate da impresia că jocul nu se leagă, că este vizibil modular. Ei bine, în Assassin's Creed jocul îți legi tu, tu ești liantul creativ care îl asamblezi clipă de clipă din ceea ce ți-au pus producătorii la dispoziție. Jocul e în tine și este tot atât de încheiat cât îl faci

tu să fie. Și nu pot să nu remarc cât de mult se apropie ceea ce spun aici de editorialul meu de luna asta, cel cu pokerul și simulatorul...

A doua componentă a produsului Assassin's Creed este experiența multimedia interactivă – adică filmul în care tu controlezi personajul principal. Aceasta nu trebuie „deranjată” prea mult de dificultăți, sau de meandre obositoare ale poveștii, ori de personaje care să pună omul la gândit, ci care să fie doar cât mai agreabile. Dar, esențial, partea de joc a Assassin's Creed nu trebuie să „atace” fundamentul experienței multimedia interactive, care este una casual. De aceea, poți parcurge Assassin's Creed Revelations ca pe un titlu casual, de largă audiență și mic efort de gameplay. Dar, poți și să intri în pielea ta de jucător și să faci din ACR, după cum am mai spus, un joc hardcore, interesant, vast, provocator.

În opinia mea, această rețetă a binomului „joc + experiență multimedia interactivă” le-a reușit aproape perfect celor de la Ubisoft în ACR, atingându-și acum maturitatea deplină, împlinită după căutări vizibile în titlurile anterioare ale seriei. Judecând din această perspectivă, Assassin's Creed este o reușită, din care fiecare dintre noi poate face o experiență de neuitat.

Înainte de a încheia, vreau încă o dată să le mulțumesc oamenilor care au muncit la Assassin's Creed Revelations. Iubesc Bizanțul, iubesc Levantul, iar creația lor mi-a oferit bucurii și trăiri pe care, altfel, nu le-aș fi cunoscut niciodată. Le sunt profund recunoscător.

Însă, cine este Marius Milea?

Marius Ghinea



VERDICT LEVEL

+

- grăbiță și arheologie virtuală
- cele mai bune componente de joc cu alcatuirea sandbox-ului
- Diamond
- unele replici
- lipsa puzzle-urilor

PE SCURT:

Aveți 4. Atunci sunt prea obosiți acum ca să mai faceți o plimbare de noapte la jocul acesta, în două rânduri. Atunci vă spun: jucăți!

9

Gen: Action/Adventure. Producător: Ubisoft. Distribuitor: Ubisoft.

Platforme: GameCubes și ON-LINE. assassinscreed.ubi.com

Alternativă: whatever

Un mare greutate și putina recomandă altceva.



Apocrifă e platforma lui Dumnezeu

El Shaddai: Ascension of the Metatron este un joc de acțiune și platforming japonez inspirat, sau cel puțin așa pretind producătorii, din Cartea lui Enoh. Cartea lui Enoh, spune Wikipedia, este una dintre cele mai vechi scrieri biblice, care a fost scoasă din Biblia canonică, fiind catalogată apocrifă de către teologi. Enoh, potrivit Genezei, este al șaptelea patriarh după Adam. El este fiul lui Iared, care este fiul lui Mahalaleel, fiul lui Cainan, fiul lui Enor, fiul lui Set, fiul lui Adam. Un fiu al lui Enoh este Metusalem, tatăl lui Lameh, tatăl lui Noe. Încă puțin și vă spun cum e jocul. Pentru cultura voastră generală, El Shaddai este unul din numele lui Dumnezeu. Și mi-ar fi lungit articolul cu vreo patru pagini dacă aș fi avut timp (și înclinație) pentru o docu-

mentare temeinică în acest domeniu. Fiindcă m-am mulțumit doar cu o cunoaștere superficială a acestui subiect, numai bună pentru a condimenta discuțiile la mai multe berii, va trebui să vă mulțumii și voi cu puținele chestii care mi s-au părut... cool. Revenim. Metatron, considerat de unii manifestarea angelică a patriarhului Enoh (din câte imi aduc eu aminte, Enoh și ilie sunt singurii care au fost ridicați la Cer înainte de moarte) și singurul înger care a cunoscut viața de pământean, este arhivarul ceresc. De asemenea, cuvântul Metatron este echivalentul numeric al lui El Shaddai în gematria (știința care se ocupă cu interpretarea spirituală a valorilor numerice ale cuvintelor) ebraică. Do the math. Cunoșcând aceste lucruri, probabil v-ați aștepta ca El Shaddai să fie un God of War cu îngeri. Nicl pe departe.

Jos, jos, jos în Tartar jos

Revenind la apocrifele lui Enoh, ne interesează în mod special Cartea Veghetorilor, un fel de wikipedia îngerească, căci ea este sursa principală de inspirație a lui El Shaddai: Ascension of the Metatron. Probabil o lectură scurtă vă va ajuta să asimilați mai bine povestioara din El Shaddai. Care, de una singură, pare cam dezlanată săracă. Sau poate nu, căci mare și apocrifă e mintea japonezului și meșter mare e cel care o pricepe. În principiu, o ceată de îngeri (două sute după recensământul lui Enoh din Cartea Veghetorilor) se pogorârează printre muritorii, se împreună cu fiicele pământenilor, dând naștere Nefilimilor. Își construiesc un tum invizibil de unde veghează asupra pământenilor care, încet, încet, încep să uite de Dumnezeu și să se închine noilor veniți. Job-ul





tlău, adică al scribului ceresc Enoh (un individ blondiu, cu blugi și o firmă, ușor androgin... după tipicul ingerească și al benzilor desenate japoneze), este să vânezi căpeteniile ingerilor căzuți. Într-un action cu iz de platformer.

Japonez. Fac o paranteză și vă redau în toată splendoarea lui primul mesaj care m-a întâmpinat când am deschis messenger-ul în dimineața imediat următoare unei discuții despre El Shaddai, purtată într-o călătorie cu Andrei și un amic care nu văzuse jocul: „OK... Gabriel e o femeie... dar de ce are Enoh țărțe?”. O întrebare absolut legitimă, dar eu am blocat imaginea unui Enoh cu săni. Prefer să le spun pectorali și să cred că sunt rezultatul alimentației sănătoase și al unui regim strict de exerciții fizice, nu rodul imaginației bolnave a unui japonez ușor fu... mistificat chimic. În plus, după cum îi spuneam lui Caleb, am preferat să mă bucur de excursie în puținul timp alocat de stă-

există, desigur, categoria cea specială și ușor de jignit, care l-a obligat pe producători să ne asigure că „Acest joc a fost dezvoltat de o echipă multiculturală și multireligioasă”. Lor și sensibilităților lor n-am ce le face. Greu cu interpretarea asta...

Însă elementul care separă El Shaddai de armata de action-uri din ultimii câțiva ani este stilul grafic. Producătorii au ales să abandoneze fotorealismul atât de prețuit de hordurile de cumpărători în favoarea unui stil grafic abstract. Punct ochit, punct lovit. Au dovedit că până și tabletele lor grafice au 2^o oo.

Rezultatul este, în lipsa unui cuvânt mai bun, de-a dreptul trippy. Fără să exagerez, El Shaddai este o experiență vizuală extraordinară căreia l-aș face un deservicu dacă mă apuc s-o ațtem pe hârtie. Va trebui să mă credeți pe cuvânt. Ce e important e că El Shaddai vă duce în loc luminat, în loc cu verdeț, unde cetele ingerilor trag acid. Ușergic. Pentru aceasta, mulțumiri directorului artistic Sawaki Takeyasu (Okami, Devil May Cry).

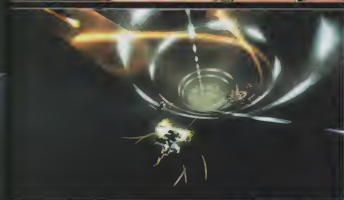
Între timp, pe Pământ

Sistemul de luptă nu este deosebit de complex, însă propune câteva concep-

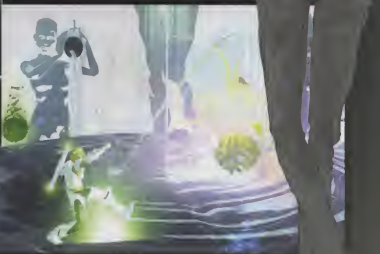
te interesante. Printre care, puritatea armelor. Pe măsură ce folosiți o armă, aceasta se încarcă cu energii negative. Când atinge gradul maxim de impuritate, devine complet ineficientă și trebuie purificată, moment în care deveniți foarte vulnerabili. Aveți la dispoziție doar trei arme: Arch, Veil și Gale. Pentru meele rapide și protecție medie, meele extrem de lent și protecție maximă (a se citi „imunitate” când blocați) și ranged. Cam puține. Dar nu-i nimic, nici inamicii nu sunt atât de variați și, în rare cazuri, veți lupta cu mai mult de trei în același timp.



E de la cluperci, Mario



piniere și să las interpretarea cui se pricepe mai bine. Păreră mea sinceră, dar ușor neavizată, este că povestea are ce oferi unui jucător cu timp, răbdare și o înclinație spre ezoterism. Pe de altă parte, privind gânditor la blugii (de firmă, cum altfel) lui Lucifel, ghidul tău care vorbește la mobil cu Dumnezeu, parcă l-aș da puțină dreptate și lui Caleb, care acuză jocul de prea mult ezoterism. Mai





Arca lui Enoch



Există un singur buton pentru atac (care nu e chiar Teh Awesome Button, dar nici mult nu apare), iar combourile depind de ritmul în care acționezi butonul. A, armele trebuie smulse din ghearele inamicilor, o altă particularitate a lui El Shaddai: Simplu. Pe nivelul de

minat jocul. Așa o fi, deși nu bag mâna în foc. Cei obișnuiți cu baletul marțial și abundența de combo-uri, abilități și așa mai departe din Devil May Cry sau Bayonetta vor strâmba puțin din nas. Dar, probabil, vor rămâne pentru peisaje.



difficultate normal, majoritatea luptelor nu vor ridica probleme nici măcar novicilor. Totuși, pentru a nu-ți lăsa impresia că gata, ai apăsat pe un buton și ești zeul luptei biblice, ocazional ești asaltat de câte-un îngeraș căzut care-ți aduce aminte că, în marea schemă cosmică, ești un neica nimeni. Adică te bate de-ți sună apa în cap, după care te lasă să înalțezi în poveste. Cu lecția învățată. Am înțeles că pot fi bătuți, dar până acum nu mi-a reușit. Personal, sistemul de luptă nu mi se pare extraordinar, dar mi se spune că își arată potențialul pe nivelurile de dificultate mai mari, care devin disponibile după ce ter-

El Shaddai ne mai oferă și o porție mărlică de platforming. Ba chiar există momente în care se transformă într-un side scroller 2D nu foarte greu (deși mi-a pus răbdarea la încercare în vreo două rânduri), dar la fel de... sărit de pe fix ca și porțunile 3D. Un fel de Mario în care clipercuțele les vesele din portul USB, dansează halucinant și îți oferă mai mult decât sănătate.

Din orice unghi ai privi problema, e clar că a juca El Shaddai seamănă foarte mult cu a-l privi pe Chief, zis și Mustaș, în timp ce spală mașina conducerii. Cu ochii minții, căci altfel veți zări doar un mustăcios cu un furn-tun în mână. Trippy. Jetul de apă se plimbă hipnotic pe suprafața neagră ca păcatul a SUV-ului drăcesc, detergentul alb formează mici arhangheli cu ochi triști pe oglinzile retrovizoare, iar mustața luxuriantă a lui Mustaș freacă în bătaia vântului de asfințit și, dacă ești îndejuns de atent, printre gemetele sumbre ale fiirelor de păc, poți desluși corurile îngerești cântând AMR-ul Apocalipsei. A, nu v-am spus, Mustaș este omul nostru bun la toate. Legenda spune că dacă îi numeri fiirele de păr din mustață, afli câte zile mai ai de trăit... Revenind la El Shaddai, voi recunoaște că nu e tocmai jocul pentru care mi-aș cumpăra o consolă, dar în mod sigur aș da banii pe el dacă aș deține una. Atât.

cioLAN

VERDICT LEVEL



- atmosferă
- stilul grafic
- povestea (pentru unii)
- mecanica (pentru alții)
- puține tipuri de înarmări
- camera (nimeni)

PE SCURT:

0 experiență vizuală extraordinară.

8

Team Action Producător: Iykon Tokyo Distribuitor: Regolith Entertainment
ON-LINE: elshaddai.com

ALTERNATIVA BAYONETTA

(dacă dorești să rămâi pe domeniul întregesc, dar aveți nevoie de un sistem de luptă mai complex, încercați Bayonetta. Cu condiția că nu îl veți juca prea în serios).

*Din 10 bărbați care au băut bere
ca să agate mai ușor, 8 sunt deja
acasă cu net-ul deschis. Ceilalți 2
vorbesc între ei.*

Doar gustul contează.

www.ciucpremium.ro



Din apă pură de Harghita

0 bere dintr-o mie.

www.consumaciucpremiumresponsabil.ro



GEARS OF WAR 3

Capitolul final al unei
aventuri exclusiviste
de zile mari



La naiba, lara pierdut Steaua!



Regina e mereu aproape.

Da și nu prea, având în vedere că primul Gears of War a fost lansat, într-un final, și pentru PC. Înșă șansele de a-l vedea continuările portate sunt slabe, Gears of War 2 și 3 fiind ca și bătute în cule de Xbox 360 pentru totdeauna, consola produsă de Microsoft având numai de câștigat de pe urma acestora. Dar ar fi nedrept să acuzăm acest model de exclusivism, pentru că indiferent cum ar sta treaba, oamenii de la Epic Games ne-au oferit o trilogie fantastică, ce culminează acum cu cel mai bun joc din serie. Gears of War 3 pune capăt poveștii cu o campanie mai viscerală și mai antrenantă ca niciodată, oferind în același timp o experiență multiplayer de zile mari, greu de egalat. Modul de joc, ca și opțiunile de a-l experimenta în mod cooperativ alături de alți trei jucători, s-au înmulțit și ele, lupta pentru supraviețuire împotriva hoardelor Locust, Lambert și a propriilor demoni cu care luptă fiecare erou în parte câștigând proporții fenomenale.

Din nou pe Sera

Tragedia, distrugerea și moartea sunt omniprezente în fiecare dintre jocurile seriei de până acum, iar Gears of War 3 păstrează, ba chiar încearcă să le amplifi-



Bull!

ce. Ultimul capitol ne spune povestea unor oameni care se agăță de orice speranță pentru a-și asigura supraviețuirea, ce trăiesc izolați la bordul vaselor, pe mare, sau închiși în avanposturi, drept consecință a eșecului cu care s-a soldat ultima încercare de a scăpa de invadatorii sosiți din adâncurile planetei. Aparent, pentru a scăpa de Locust, lui Marcus Fenix și camarazilor săi din Delta Squad le lipseau niște femei în echipă, plus o mână de personaje noi, la fel de domice să pună capăt războiului. Și nu ducem lipsă nici de vedete, unul dintre personaje fiind interpretat de către Claudia Black (a.k.a. Aeryn Sun din serialul SF Farscape), iar altul, de către rapper-ul Ice-T, care reușește un rol memorabil, chiar dacă foarte scurt.

Povestea din Gears of War 3 este mai complexă și

scoate în evidență o serie de personaje ce nu au beneficiat de prea multă atenție până acum. Dacă povestea tragică a lui Dom, care de această dată la o turmă și mai dramatică, ne era deja cunoscută, acum i se oferă lui Cole-Train șansa de a străluci în lumina reflectoarelor alături de Marcus Fenix. De fapt, cei de la Epic Games l-au dedicat un întreg nivel din joc, lasându-ne să-l controlăm de-a lungul acestuia.

Înșă Marcus, din întreaga echipă, este cel în jurul cărui orbitează destinele omenirii și ale rasei subpamantene ce luptă

pentru același lucru - supraviețuirea în detrimentul celorlalte, iar Regina lor este mereu în preajma lui ca să-l oprească. Bătălia din Gears of War 3 este mai dramatică și mai imensă, identificarea cu personajele principale realizându-se atât de ușor, încât te trezești participând cu trup și suflet la evenimentele din joc, dar fără a simți obligația de a o face într-un anumit scop, altul decât acela de a da o mână de ajutor oamenilor de pe Sera.

Emoții trec însă în plan secundar atunci când se lîncează horele cu forțele Locust și mutații Lambert, aceștia atacând adesea cu o determinare legată din comun, neobișnuiți, aplicând tactici defensive și evazive demne de orice jucător uman. Și o fac în număr mare, determinându-te să te miști rapid și eficient pentru a-i scoate pe toți din schemă, sigilându-le căile de acces



Vă mulțumim că ați ales Linia Aeriene Locust.



O ganganie insistență.



Plu! Plu! bă, că-mi rupi mână!

pentru a-i împiedica să te copieze numeric. În acest sens, avem la dispoziție întregul arsenal cu care ne-am obișnuit până ieri, alături de câteva aditii notabile, ce includ o puternică armă cu lunetă și supermitralieră grea Vulcan, ce poate fi deplasată din loc în loc numai cu ajutorul unui coechipier.

Bătăliile nu sunt numai provocatoare, dar și distractive, dificultatea lor fiind astfel dozată încât să te țină în priză de la un capăt la celălalt al campaniei. Aceasta nu durează mai mult de 12 ore, deci nu este prea lungă, însă își atinge scopul cu vârf și îndesat, căci plusează cu dirijabile organice, la bordul cărora ne putem înălța spre



Atacul la drijbă nu mai are secrete pentru nimeni.



cer, monștri marii, inamici cu armuri aproape inepetabile și o regină Locust mai fioroasă ca niciodată.

Exelență

Din primele momente, Gears of War 3 nu are cum să nu te impresioneze din punct de vedere vizual, jocul având la bază cea mai nouă versiune a engine-ului Unreal 3, de ale cărei caracteristici noi profită la maximum. Totul, absolut totul este atent modelat, iluminarea este ceva de vis, fiecare locație are o frumusețe aparte, iar Sera pare mai vie ca niciodată. Practic, nu cred că există titlu mai arătos pe Xbox 360 la ora actuală, console în sine luptându-se cu greu ca să susțină în condiții optime minunția vizuală. Așadar, să nu vă mirați dacă pe aici veți experimenta sacadări.

Despre componenta audio, din nou, numai de bine. Atmosfera terifiantă este susținută de o coloană sonoră pe măsură, iar voice acting-ul este atât de reușit, încât nu vei avea nicio problemă să te identifice sau să simpatizezi cu eroii și chiar să le înțelegi mai bine dușmanul.

Dar poate că cea mai importantă caracteristică a campaniei single player o reprezintă posibilitatea de a fi parcursă în mod cooperativ, alături de trei prieteni via Xbox Live, sau în dol, offline, pe aceeași consolă și împărțind ecranul în două. Chiar dacă partenerii controlați în mod normal de AI se descurcă exemplar, vă asigur că experiența coop poate fi net superioară, mult mai antrenantă.

Acțiunea este alertă, pe alocuri chiar foarte viscerală, atacurile „la drijbă” sunt la fel de satisfăcătoare, sistemul de cover funcționează perfect, iar armele sunt puternice și îți asigură atingerea țelului final. Indiferent de combinația aleasă. Per total, putem spune că avem de-a face cu un pachet single player complet, secundat de o componentă multiplayer excepțională.

Multiplayer

Așadar, există viață și dincolo de campania solo, și este foarte de agitată, oferta de moduri de joc competitive fiind pe cât de variată, pe atât de consistentă. Măcelul online se desfășoară pe zece hărți realizate la mare artă, iar matchmaking-ul defectuos, o pată pe primul joc din serie mai ales, a fost dat uitării. Hărțile sunt diverse, bonusuri sunt cu dulumul, serverele sunt populate, ba chiar și gameplay-ul pare mai fluid.



Horde Mode - scapă cine poate.



O armură mecanizată cât se poate de utilă pentru îndepărtarea dăunătorilor.

Ca noutate, Epic Games a implementat un sistem de creștere în nivel mai provocator, alocându-i diverse ținte pentru a dobândi medalia și avansa în rang. Poți debloca noi personaje de folosire online, skinuri pentru arme și o grămadă de alte brizbrizuri ce te fac să nu lași joaca deoparte din dorința de a le avea pe toate sau cât mai multe. Mai nou, poți chiar să lovești un inamic în timp ce sari din cover, acțiunea fiind mult mai variată grație unor tipuri noi de atacuri melee, dar și arsenalului mai variat. Să luăm drept exemplu noul pușcăci cu două țevi rețezate - trebuie să fi foarte aproape de țintă pentru a afecta inamicul în vreun fel, iar de la distanță foarte mică poate elimina până la trei adversari dintr-un foc.

Oamenii de la Epic Games s-au gândit însă și la începutătorii într-ale francizei, acestora fiindu-le rezervat propriul lobby în care se pot întâlni și căsăpi între ei până când se deprind cu mecanica de joc specifică jocului. Odată terminat antrenamentul, se vor putea arunca liniștiți în întâmpinarea veteranilor, care îi vor zdrobi cu plăcere.

Dar chiar și în cazul în care ești spulberat atât de des încât să-ți vină să te uci pe pereți, jocul îți-a rezervat ocazia de a te răzbuna pe adversari controlați de AI, ale-

gând modul de joc Horde. În cadrul acestuia, o echipă de până la cinci jucători trebuie să colaboreze pentru a ține piept unor valuri aparent interminabile de inamici Locust, elementul strategic constând în faptul că este permisă construirea unor structuri defensive între runde, pentru a-i încetini. La polul opus avem modul de joc Beast, ce permite unui număr de patru jucători să joace din pielea reprezentanților rasei Locust și să încerce eliminarea unităților AI ce pozează în supraviețuitori. Așadar, Gears of War 3 ne oferă moduri foarte distractive de a ne petrece în continuare timpul în compania lui, chiar și după terminarea campaniei single player. Totuși e să beneficiezi de o conexiune stabilă la net și un cont Xbox Live Gold, care, evident, costă. Bine măcar că nu este prea scump.

Sfârșit?

Dacă vorbim despre peripețiile lui Marcus Phoenix, da, acestea au ajuns la final, însă universul Gears of War



este mare, iar cei de la Epic Games au dat de înțeles că nu-i oprește nimic să exploateze o cu totul altă față a acestuia, poate chiar să realizeze un soi de prequel. Până atunci însă, Gears of War 3 pune capăt trilogiei cum nu se putea mai bine, lăsând în urmă o serie care a evoluat constant și perceptibil, cu fiecare joc. Noua campanie este consistentă, plină de acțiune, iar modulele de joc online competitive sunt ceva ce orice fan al seriei nu are voie să rateze. Gears of War 3 este un final perfect.

KIMO



Gata, I-am spart!

VERDICT LEVEL

- grafică excelentă
- gameplay fluid cauză, bazează pe un design de cover și proiectile
- multijocul antrenant
- personaje memorabile
- stil bogat și de păstrare

PE SCURT:

Gears of War 3 este un final excelent pentru o trilogie cu via rădăcină în lăzile. Oferă o campanie antrenantă, provocatoare și o componentă multijocul genială.

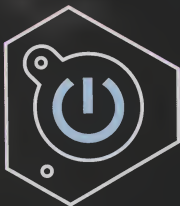
Game: **Produsător:** **Distribuitor:**

Microsoft: **ON-LINE**

ALTERNATIVA F.A.R. 3

PRINCEPSUL JOCULUI

HARD



RESET

Inamicii fac plici

Sumedenia de FPS-uri militare care ne îngroapă în molozurile arabe începe să mă scârbească. De unde atâta ură către frații noștri islamiști nu înțelege. Parcă ei l-ar fi omorât pe Iisus. Parcă de la ei vine seceta. Parcă ei sunt responsabili de pensile mici și criza medicamentelor compensate. Ei au vândut flota și au măritat Romtelecomul. Ei l-au votat pe Bush și ei fac teste nucleare în Polinezia. Săracii, doar vor să se bată între ei pe două capre și un puț de petrol.

Hopa! Cuvântul magic. Nu puț. Chiar, care e femi-

ninul de la puț? Fântână, nu? Așadar, nu puț. Ci petrol. Căci ei, săracii, nu sunt îngropați doar în nisip, ci și în petrol. Iar petrolul este aurul negru. Pardon, aurul african-american, ca să nu se supere Dr. Dre. Așa că tineretul trebuie obișnuit cu gândul că și în 2020, când va fi numai bun de trimis pe front, acest front va fi cel arab. Să nu cumva să creadă că s-ar putea lăsa un conflict și în spațele blocului. Ar fi păcat.

Dar divaghez. Vrei să împuști, dar nu vrei să mai împuști turbane? Nu vrei să-ți mai crească viața după ce

ai luat un glonț în piept? Nu vrei să alergi dintr-un cover în altul, mișcându-te ca un ninja? Vrei un joc ca Doom sau Quake, Serious Sam sau Painkiller? Un joc clasic în care nu ți se strânge inima în tine când dărimi blocuri de zece etaje în Teheran, doar pentru că <introdu motiv aleator aici>. Bine al venit în Hard Reset!

Ai Ai?

Primul lucru pe care trebuie să îl spun legat de acest joc este primul lucru pe care l-am simțit când

No, care ai o șurubelniță în cruce?



Avlon, cu motor, la-mă și pe mine-n zbor



Nu băga blitz-u'n ochii



Iar aici m-am lovit când mi-a sărit lanțul la toacă



m-am întâlnit cu primul robot: jocul nu va fi deloc ușor. Și a fost ca o gură de aer proaspăt. Am zămbit ușor, am fluierat admirativ și m-am așezat mai bine în scaun. Hard Reset o să fie fain. Și așa a fost.

După fiecare luptă, mă uitam la resturile fumegând de din jurul meu, la zecile de bucăți de roboți împrăștiați pe toată strada și mă minunam că am reușit să rezist la un atac de cinci minute cu 10 la sută viață. Mă așezam și mai bine în scaun, pregătindu-mă pentru următorul val, care va fi și mai crâncen de doborât. Căci jocul devine din ce în ce mai greu. Tot mai greu. Tot mai fain.

Din nefericire, povestea nu e strălucită. Mare lucru nu am înțeles din ea. E un Matrix, cu un profesor care se gândește să-și sacrifice pe cei puțini pentru cei mulți... Dubios. Pe tot parcursul jocului, am simțit că fiecare început de capitol în care povestea se narează printr-o bandă desenată era doar ceva ce mă oprea să demontez mai repede alte tipuri de roboți. Cu toate acestea, nu am dat niciodată skip, așteptând să se mai lămurească un pic situația. Dar nu. Tot în ceașă am rămas până la final. Înău farmecul lui Hard Reset nu stă în poveste, ci în modul clasic în care se petrece acțiunea. Uitasem că de tare îți bate inima în piept când viața nu ți se regenerază. Departate sunt zilele în care, când viața se apropia de



zero, te ascundeai după un perete, iar inamicii te lăsați în pace până eryl din nou apt de luptă. Acum trebuie să lupti cu adevărat pentru supraviețuire. Să ții cu dinții de fiecare punct de viață și să nu lași pe nimeni să se apropie de tine. Căci dacă se apropie, ai belit-o. Rău!

Ca să faci lucrurile și mai antrenante, Flying Wild Hog, compania producătoare și distribuitoare, a ales ca inamicul să se miște mult mai repede ca tine. Unii ar putea spune că face jocul artificial de greu. Eu spun că este absolut normal. Dacă cineva vrea să construiască un inamic pentru cineva, o face astfel încât acel cineva să aibă cât mai puține șanse de câștig. Iar o inteligență artificială care vrea să distrugă omenirea și care construiește roboți pe bandă rulantă, de ce ar face roboții lenți și ușor de evitat când poate să-și facă rapid și perfizi?

► Ok, și aici unde găseam meniul cu pizza?

Din această cauză, de multe ori te vei vedea pus în situația de a nu putea evita un robot ce te șarjează, deși îl vezi de departe că urmează să te calce în picioare. Pur și simplu condiția ta fizică umană nu îți permite să te miști mai repede de atât. Ca să nu mai vorbim despre posibilitatea de a evita rachetele unora și gloanțele altora. Este de departe jocul în care mi-am încasat-o de cele mai multe ori în ultimii doi ani. Dar am încasat-o cu zămbetul pe buze.

Să nu credeți că totul este despre încasat în joc. Nu mergi dintr-o moarte în alta. Te vei descurca de fiecare dată, vei face cumva să ieși în viață din fiecare luptă, dar asta mai ales mulțumită faptului că fiecare roboțel pe care îl faci bucuți lăsa să cadă ori munițiile ori o trusă medicală care te mai scoate un pic din rahat. Dar tot timpul la limită. Evident, dacă ești gură cască, ți-o lei pe coajă de nu te vezi.

Ca să te ajute un pic împotriva hoardelor controlate de AI, pe tot parcursul jocului vei găsi bănet pe care îl vei folosi să îți îmbunătățești armele, să cumperi altele noi, să-ți creșți viața și scutul. Dacă ai baftă, vei da din greșală și peste teancurile de bancnote ascunse prin tot felul de colțuri secrete ale fiecărui nivel. Căci da, Hard Reset a reintrodus sistemul de locații secrete la care poți ajunge din greșală sau după eforturi sifrice. Nu am crezut că un FPS se poate transforma într-un puzzle game până când nu am jucat Hard Reset. Dacă vei să ajungi să lei banul gros, în fiecare nivel există un loc în care trebuie să îți pui mîntea la contribuție mai ceva ca la rezolvarea unei integrale triple.

Din loc în loc, pe parcursul nivelurilor, există niște aparaturi care îți permit cheltuirea banului obținut greu. Chiar dacă nu vei culege tot bănetul din spațiile secrete, tot îți ajung bani luați de pe urma roboților pentru a





Lung e drumul, ba e lat



Soră, electrodul, te rog!



cumpără ceva nou de fiecare dată. Din nefericire, al doar două arme în tot jocul. Una pe bază de gloanțe și una pe bază de energie. Cu bani, fiecare dintre acestea se poate modifica să tragă în moduri diferite. Astfel mitraliera poate deveni lansator de rachete, de mine sau un shotgun, iar cea energetică mortar, railgun sau poate să arunce cu fulgere în stânga și în dreapta. În plus, pentru fiecare dintre ele se pot cumpăra moduri alternative de foc și upgrade-uri pentru felul în care trag. Fiecare modificare adusă armelor se poate vedea pe modelul original, dar diferența pur estetică este minimă. De aceea, am fost un pic dezamăgit, deoarece doream să simt și vizual că trag cu altă armă. Păcat, ar fi fost fain să fie modele complet diferite pentru fiecare tip de armă.

Unul dintre cele mai importante upgrade-uri posibile pe care le poți face armelor originale este mortarul electric fără el, așa fi fost mort în câteva secunde în fața hoardelor sălbatice de roboți fără suflet. Modul său alternativ de foc este lansarea unei bule energetice ce dis-

torsionează timpul, încetinindu-l substanțial pentru cei prinși în el. Combinat cu modul de foc principal, care este o grenadă ce trage cu fulgere în jur, este soluția perfectă de a te apăra de zecile de roboți ce te șarjează la fiecare pas. Când îi vei face și upgrade-ul ce va mări durata acelei bule de time warp, vei putea face chiar combinații interesante de bumbăceală. Imaginează-ți că lansezi bule de time warp, înfingi o grenadă ce trage non-stop cu curent electric, iar apoi schimbi pe lansatorul de rachete pentru un extra efect devastator. Dezmăț psihedelic de culori și distrugere în masă.

Mii de luminițe

Gameplay-ul nu era nimic dacă nu ar fi fost combinat cu o atmosferă potrivită unui asemenea joc. De la bun început te simți prins într-o lume foarte asemănătoare cu cea din Blade Runner. Un oraș foarte tehnologizat, aflat într-un etern întuneric, luminat doar de firmele luminoase, holograme și explozii. Efecte de lumină in-

credibile pretutindeni. Vei fi foarte surprins de detaliile pe care nu le vezi decât în momentele în care tragi. În mod normal, nu prea dai mare atenție unui perete întunecat, dar când vei fi lăsat de el, presat de niște inamici incredibil de agresivi, vei vedea la lumina rece a arcului electric de la țesuta puști grafitile dubloase pe pereți la care te vei întoarce imediat după ce ai terminat lupta pentru a vedea ce reprezintă. Te vei uita ca prostul, căci nu vei putea înțelege arta viitorului.

Per total, este un joc demn de laudă, mai ales că este primul proiect al unei companii proaspete, căreia nu i-a lipsit curajul să facă ceva clasic și în același timp original, într-o lume digitală care momentan este stăpânită de cu totul și cu totul alte reguli. Păcat că povestea nu este prea bine spusă și nu te implică sentimental în joc. Este doar o scuză pentru a te trimite să tot omori AI. Asta doar pentru aproximativ cinci ore de joc.

■ **Konic**

Folosește frâna de motor!
Folosește fr...

➤ realizare grafică de excepție pentru un joc free

➤ arme care te completează enorm

➤ un gameplay cu pe vremea și acțiune furibundă

➤ povestea este cu și încredințată

➤ puține ore de joc

➤ sunt prea puține detalii artistice

PE SCURT:

Peisajul nu are niciun joc. Mai ales dacă ești sătul de zvonuri despre FPS-uri și îți e dor de acțiunea furibundă din Simulii. Să ai și de atmosfera aplicărilor din Quake.

8

CERINTE MINIME:

Procesor: Pentium III 450MHz / Memorie: 64MB / Accelerație: 3D

ALTERNATIVA SERIOUS SAM

Peisajul este realizat din punctul de vedere al atmosferei. Scenariu. Să ai cel mai apropiat din punctul de vedere al gameplay-ului. Într-un mod în care, fiindcă care trebuie să aibă aproape de timp pentru a-și putea cuprinde

Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!

**Creați-vă propriul
spațiu digital.**

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro



25 YEARS
of technology & innovation

D-Link
Building Networks for People

Pentru patrie!

HEROES OF STALINGRAD

RED ORCHESTRA 2

Red Orchestra este, chiar și acum, considerat a fi unul dintre cele mai realiste FPS-uri dedicate pac-pac-ului în multiplayer, iar urmașul său direct nu se dezice. De departe, Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad este complet diferit de masa FPS-urilor generice ce sufoacă genul, realismul necruțător al luptelor pe viață și pe moarte, ce s-au dat în cadrul unora dintre cele mai aprige înclăștrări din al Doilea Război Mondial între carnea de tun rusească și mașinăria de luptă germană, fiind surprins într-o manieră unică. Așadar, la armel

Măcel pe Frontul de Est

Pentru început, trebuie specificat că Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad dispune și de o campanie single player, al cărei rol primar este acela de a familiariza jucătorul cu gameplay-ul, hărțile și armele specifice fiecărei facțiuni. Practic, hărțile sunt aceleași și în multiplayer, însă locii jucătorilor pe care l-ai întâlni online este luat de AI, iar singurele bonusuri vin sub forma adevărului istoric despre bătălia de la Stalingrad

și o coloană sonoră reușită, ce însoțește fiecare campanie în parte cu „Imnuri” specifice fiecărei facțiuni. Dificultatea misiunilor este determinată de viteza de acomodare cu fiecare armă în parte, o parte dintre ele necesitând o foarte bună apreciere a distanței față de țintă înainte de a lansa gloanțele pe țevă, pentru simplul motiv că armele simulează un comportament realist. Cel mai bun exemplu în acest sens este pușca cu lunetă, iar tutoriajul este primul loc în care observăm că gloanțele din Red Orchestra 2 nu au o traiectorie rectilinie uniformă precum cele din Call of Duty, ci una descendentă, dată de unghiul de tragere și viteza gloanțului în raport cu gravitația.

Din punct de vedere vizual, jocul arată bine, dar fără a impresiona, armele și personajele fiind foarte atent modelate. Singurul neajuns ar fi că, pentru a te bucura la maximum de grafica din Red Orchestra 2, ai nevoie de un sistem foarte potent în carcasă. Dar chiar și așa, nu există jucător care să nu fi întâmpinat problema imediat după lansare, mai ales din pricina slabei op-



timizări a engine-ului Unreal 3. Spre bucuria mea însă, o mare parte dintre ele s-au rezolvat cu ajutorul câtorva patch-uri barosane, drept pentru care mi-a fost mult mai ușor să-l joc și să-l apreciez la adevărata lui valoare. Dar să revenim.

Război pe bune

Armele nu numai că arată bine, ci și sună foarte realist. La fel se întâmplă și în cazul exploziilor, care au forța acustică necesară să te dezorienteze sau chiar să te





serie atunci când îți este lumea mai dragă. Însă în Red Orchestra 2 nu poți alege orice armă îți dorești, rolurile și tipurile de arme dedicate acestora fiind limitate în cazul partidelor online. Astfel, jocul împiedică echipa să se chezească cu un singur tip de armă (pusă cu lunetă fiind cea mai răvnită) și să domine cu lejeritate harta pe care se desfășoară ostilitățile. Obținem astfel mai mult realism, dar și un balans între forțe. Mai mult decât atât, trebuie să ridici arma la ochi pentru a ținti inamicul, pentru că nu ai alt indicator vizual. Prin urmare, în majoritatea situațiilor, să tragi de la sold nu este o opțiune, pentru că riști să tragi alurea, deci vei petrece foarte mult timp uitându-te prin cătarea armei, fapt ce te obligă, într-un final, să caști ochii cât cepele la ceea ce se întâmplă în jurul tău.

Un specimen aparte este mitraliera grea, cu care ai toate șansele să nu nimeriți nimic dacă tragi de la



voie să adormi în acea poziție.

La capitolul clase, trebuie menționat faptul că unele sunt mai speciale decât altele și sunt dedicate jucătorilor foarte experimentați. De exemplu, Squad Leader-ii pot ordona membrilor unei echipe să la cu asalt un obiectiv sau să mențină o poziție și pot arunca cu grenade fumigene pentru a-și feri camarazii de ochii inamicului. La rândul lui, Squad Commander-ul are una dintre cele mai importante sarcini, pentru că poate chema un avion de recunoaștere, pentru a identifica pozițiile adversarului, și solicita foc de artilerie asupra acestora. Un alt rol interesant este acela de Tank Commander, ce-ți oferă șansa de a controla un tanc pe câmpul de bătălie (dar nu pe orice hartă) și de a măcelări dușmanul din cufcșul blindat al acestuia. Interiorul tancului este detaliat și chiar te poți așeza pe oricare dintre cele patru scaune, pentru a controla diverse aspecte mai bine. Astfel, dacă unul dintre membrii echipajului este

ucis, un altul din interior îl poate lua imediat rolii în primire.

Partea mai puțin plăcută a realismului este că poate deveni enervant, mai ales într-un joc în care un singur glonte te poate curăța. De exemplu, există posibilitatea de a te bandaja atunci când ești rănit, dar nu o poți face întotdeauna. Apoi, perioada de timp în care zaci degeaba la pământ, fără a putea face nimic altceva decât să sângerezi cu spor, depinde de zona în care ai fost împușcat. Uneori, durează foarte mult, ceea ce este frustrant.

Mai vrea careva?

Clar, nu este pentru oricine. Cu toate acestea, merită, pentru că aduce prospețime într-o pădure de FPS-uri generice și reușește să te impresioneze. În plus, producătorul a promis că va oferi în curând noi tancuri (momentan sunt doar două modele), arme și expansion-uri.

KIMO

VERDICT LEVEL

- realismul
- atenția la detalii
- armele
- engine-ul strălucind în continuare după o optimizare

PE SCURT:
 Battlefield 2: Heroes of Stalingrad este un FPS deosebit, cu toate astăzi de multă acțiune pe realism, întrucât nu elaborează cu plăcimelele game Call of Duty sau Counter-Strike cu vor apărea. Fostul hardware al genului se pot bucura.

8.5

Game FPS Producător: Sledge Interactive Distribuitor: Sledge Interactive
 Oficiu: www.sledgeinteractive.com ON-LINE: www.battlefield2.com

CERINTE MINIME: Procesor Dual core 1.5 Ghz Memorie 1GB
 Acțiune 10 GB 1000 MHz 1000 MHz 1000 MHz 1000 MHz

ALTERNATIVA BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
 Similă varianta, Bad Company 2 se apropie de Red Orchestra 2, însă este suficient de accesibil pentru a înlocui toate categoriile de jucători, de la începător la amator.

FIFA 12

GOOOOOOOOOOOO...

Este din nou momentul acela al anului în care FIFA celor de la EA își face apariția în redacție. Este din nou momentul acela al anului în care fac ce nu fac niciodată. Mă rog să vină varianta de consolă a unui joc și nu cea de PC. Pentru că, dacă vine cea de PC, e jale. De multă vreme, Electronic Arts a arătat mult mai multă deferență consolelor decât PC-ului, transformând variantele pentru calculator în clone jalnice ale jocului.

Dar a venit ce trebuie. FIFA 12 era anunțat ca fiind varianta cu cele mai multe schimbări aduse jocului din ultimii ani. Fiecare joc de până acum a adus câte o schimbare mai mare sau mai mică față de predecesorul său, dar FIFA 12 trebuia să fie mama lor. Cap de afiș au fost trei adiji mari și late care anunțau schimbări majore în modul de abordare a jocului, și anume Tactical Defending, Precision Dribbling și Impact Engine. S-a vorbit mult despre ele înainte de lansarea jocului, iar cei de la EA au avut o campanie de promovare extraordinară de agresivă prin care vindeau aceste idei ca pe o a

doza venire pe pământ a lui Mesia. Cap de afiș pentru ei a fost noul impact engine care, deși nu aducea o mare schimbare de gameplay, modifica foarte puternic impresia de realism indusă privitorului.

Impact engine-ul este o caracteristică la care cei de la EA lucrează de mai bine de doi ani și vrea să aducă pe terenul virtual realismul găsit pe gazonul IRL. Toate traller-ele de dinaintea lansării jocului arătau jucători care se izbeau ca bezmeticii unii de alții, zburau ca popicele și rețezăți ca la Mărășești. Dar într-un cadru frumos aranjat și cu o bună coregrafie. Apoi a venit demo-ul, iar după demo au venit filmările de pe lutub în care acest impact engine a născut adevărați monștri. Și m-am speriat. Mă așteptam să joc într-un picior sau cu pălăneni ce se scurg sub teren. Dar nu este chiar așa. În 99% din cazuri, chiar funcționează cum trebuie, puține sunt momente-



le în care mă tăvăleam pe jos de râs în urma tumbelor caraghioase făcute de ragdollis pe teren.

... OOOOOOOOOOOOOOOOOO...

Pentru cel cărora nu le place schimbarea sau au jucat ca bezmeticii FIFA 11, noul sistem de joc în apărare a fost un chin. Dar după ce am strâns din dinți primele cincizeci de jocuri în care am primit goluri cu nemiluita și am înjurat ca birjarii toți sfinții și dumnezeii, am început să ne ignorăm reflexele și să jucăm după noile reguli. Am văzut lumina! Cum nu s-au gândit mai devreme să facă sistemul de apărare așa? Este atât de logic și cu mult mai aproape de realitate.

Dar să nu vorbesc în gol și să vă și spun de faul pe



se întâmplă. În jocurile de dinainte (și mai ales FIFA 11) apărarea era probabil partea cea mai ușoară a jocului. Trimețai jucătorii ca bezmetici pe atacator, făceai ce făceai să ajungi lângă el și șterpeleai mingea cu ușurință în mod automat. Evident, trebuia și un mic factor de skill ca să citești adversarul, pe unde aleargă sau cui vrea să dea pasă, dar ideea era că, dacă ajungeai lângă el, era foarte ușor să îl deposedezi. Exceptie făceau jucătorii de mare clasă care făceau dribling după dribling sau undolui nebunești. Acum nu mai e așa. În mod automat, jucătorul nu mai face nimic, dar controlat cum trebuie, este o adevărată armă împotriva apărătorului. Cu doar un buton apăsat, apărătorul aleargă la o distanță bine determinată de atacator, menținută la infinit atâta timp cât nu-l pui să facă altceva. Acest marșaj la jucător se

EA SPORTS FOOTBALL CLUB

LEVEL 21

Liamson

SUPPORT YOUR CLUB



3RD

Total Fans: 802,154

Rank PIS Rating: 18

- 1 Tottenham 40
- 2 Chelsea 38
- 3 Arsenal 36
- 4 Liverpool 34
- 5 West Ham Utd 32

CHALLENGES

LEADERBOARDS



M. LeClair31

XP: 250/1000 LEVEL 100

1ST



BillerEA

XP: 550/1000 LEVEL 82



Jason24

XP: 925/1000 LEVEL 75

3RD



face apăsând pasă (X/A pentru PS3, respectiv X360), iar în funcție de cum tragi sau împingi de LS, marșajul îl faci mai larg sau mai strâns. Evident, fiecare cu avantajele și dezavantajele lui. Ce contează extraordinar de mult acum este momentul în care vei intra la deposedare. Secunda în care alegi să întinzi piciorul în față este diferența dintre gol sau contraatac. Odată ce ai ratat deposedarea, jucătorul tău este dezechilibrat, iar cel advers a pînșit spre poarta ta liber ca pasărea cerului. Pentru a evita aceste situații, este posibil să chemi cu R1/RB un al doilea jucător la pressing, cu care ai putea încerca deposedarea fără a pierde marșajul pe care îl faci deja.

Asta nu este tot ce se întâmplă datorită noului mod de apărare. Dacă atacantul a reușit totuși să treacă pe lângă tine, nu este totul pierdut. Acum îl poți trage de cămeșă sau împinge cu mâna încercând să îl încetnești sau să-l scoți în afara suprafeței de teren cu O/B. Un tertip scârbos, dar de la care jucătorii din realitate nu se abțin, iar EA încearcă să ne aducă întreaga experiență de teren. Aveți grijă când și cât de des îl folosiți pentru că arbitrii nu privesc prea bine asemenea strategii și vă treziți cu un cartonaș galben sau chiar roșu cât ajți zice „N-am fost eu!”.

... 0000000000000000...

Pentru mine însă, mai spectaculos decât acest nou mod de apărare și cu mult mai spectaculos decât inutilul impact engine este precision dribbling. Tocmai pentru a contracara noul sistem de apărare, Electronic Arts a introdus precision dribbling sau, mai bine zis, modul în care poți să prostiești apărarea adversă. În jocurile anterioare, dacă te trezeai brusc cu mingea în atac, de unul singur, înconjurat de întreaga apărare adversă, nu prea

puteai face mare lucru decât dacă erai năini și dacă se alinaiu planetele doar pentru tine. Acum nu mai este cazul, căci dacă ești bun, iar jucătorul pe care îl controlezi este la rândul său unul care nu caută mănerele la minge pentru a rămâne în posesia ei, poți trece elegant de apărător și înscrie un gol de zile mari. Acest lucru se poate face acum multumită acestui precision dribbling. Dacă te apropii de careul advers și există o mică posibilitate de a înscrie sau a crea o fază de gol, jucătorul pe care îl ai sub control se mobilizează și are mai multă grijă de minge, fiind deposedat mai greu. Ce trebuie să faci tu ca element uman în acest caz este să îl ajuți și, folosindu-te de L1/LB, să faci driblinguri inteligente și foarte controlate cu care poți da mucus apărătorilor.

Pe lângă acest precision dribbling, EA mai are ceva special pregătit pentru noi. O provocare nouă, dar din nefericire funcționează doar când joci contra AI-ului.

Pro player intelligence introduce o nouă caracteristică jucătorilor. Viziunea asupra jocului. Cu cât viziunea unui jucător este mai mare, cu atât mai bine poate crea faze periculoase la poartă. După cum spuneam, acest mod nu te ajută pe tine implicit, având zero aplicări în momentul în care joci contra unui oponent uman.

Dar gândiți-vă altfel. Vă jucați în modul Virtual Pro în care voi controlați doar un singur jucător, iar echipa voastră joacă de capul ei. Dar îl așteți pe Fabregas în echipă, un jucător cu o viziune extensivă asupra jocului. El poate crea o situație de gol la care voi nici nu vă gândeați, dar care implică ajută la creșterea personajului controlat de voi. Bestială idee.

... 0000000000000000...

Dacă nu ești foarte încrezător în forțele proprii, dacă nu prea cunoști jocul și vrei să te antrenezi sau pur

EA SPORTS FOOTBALL CLUB

LEVEL 21

Liamson

ENGLAND

LEAGUE



3RD

Total Fans: 802,154

Average XP: 644

Rank PIS: 18

Rank PIS Today: 18

Last Season: 2003

TODAY: (3/7)

PTS

AVG XP

TIME REMAINING: 21:20

1 Liverpool 20 1000

2 Tottenham 19 87

3 Arsenal 18 54

4 West Ham Utd 17 77

5 Newcastle 16 100

6 Manchester 15 77

7 Everton 14 100

8 Aston Villa 13 100

9 Bolton 12 100

10 Chelsea 11 100

11 Fulham 10 100

12 West Brom 9 100

13 Sunderland 8 100

14 Man United 7 100

15 Birmingham 6 100

16 Blackburn 5 100

17 Man City 4 100

18 Wolves 3 100

19 Stoke City 2 100

20 Wigan Athletic 1 100

1st

2nd

3rd

4th

5th

6th

7th

8th

9th

10th

11th

12th

13th

14th

15th

16th

17th

18th

19th

20th



și simplu nu vrei să joci cu cineva în modul online, ai ce face și de unul singur. Modul Career îți permite până la trei moduri de joc. Poți să te rezumi doar la a juca în campionat încercând să câștigi cupe după cupe, poți să te joci de-a managerul și să organizezi tu echipa, să te ocupi de transferuri și de echipa de tineret sau chiar să stai pe bancă și doar să supraveghezi ceea ce se întâmplă pe teren. Orice mod vei alege, nu te vei plictisi niciun, căci sunt multe lucruri pe care le poți face. Un mic exemplu este modul manager, care se întinde pe 15 ani și care îți permite să scoți din cacao un club de doi lei și să îl faci să fie pe firmament alături de echipele din top.

Adevărată distracție apare când te joci în modul online. De la început trebuie să știi că acum jocul are un sistem de leveling. Orice vei face în joc, fie că este în mod offline, fie online, îți va acorda puncte de experiență ce te vor face să crești în nivel. Pe lângă faptul că această experiență primate te stimulează să înveți jocul și să experimentezi cu fiecare componentă a sa, aceste niveluri pe care le vei obține ajută enorm la match-making-ul ce se face când vei juca împotriva cuiva în modul online. În funcție de nivelul la care ești, echipa cu care joci, rezultate și, mai ales, cât ai făcut procentual din challenge-urile oferite de joc, vei fi aliniat la start cu un jucător foarte apropiat ca nivel. Astfel se evită jocurile în care începătorii se vedeau puși în fața unor care jucasă extraordinar de bine, descurajându-i astfel să mai încerce să joace în modurile online.

EA SPORTS FOOTBALL CLUB

SUPPORT YOUR CLUB



2ND

Total Fans:	225,721	
Rank PTS Today:	1	
1	 Tottenham	4
2	 Chelsea	3
3	 Arsenal	3
4	 Liverpool	3
5	 West Ham Utd	3

NEWS

CHALLENGES



BARCLAYS PREMIER LEAGUE Presents

Half Time Comeback

VS

HOURS REMAINING: 23:25

Urmărirea progresului tău pe parcursul jocului se face prin EA Sports Football Club. Fain este faptul că prin acest club poți alege să susții echipa ta favorită într-un clasament ce se resetează săptămânal. Indiferent că joci cu Arsenal sau Milan, echipa pe care alegi să o susții poate fi Chelsea sau oricare alta. Rezultatele și experiența pe care tu le câștigi săptămânal se duc către acea echipă, la performanțele tale vor influența direct locul său în clasament. Și mai fain este că nu contează câți suporterii are echipa respectivă, ci rezultatele procentuale. Astfel dacă echipa X are un milion de suporterii și un raport de câștig/pierdere de 60%, iar echipa Y are cinci mii de suporterii, dar raportul său este de 65%, echipa Y va

fi deasupra echipei X. Evident, acest lucru nu influențează deloc modul în care joacă echipa ta sau nu câștigi nimic altceva decât satisfacția că echipa ta e în frunte. E mai mult ca în viața de zi cu zi, unde ce faci tu nu ajută cu nimic echipa favorită, dar te bucuri nespun când câștigi.

... 00000000000...

Pentru mine, cel mai spectaculos mod de joc a fost FIFA 12 Ultimate Team. Un mod de joc online unde pornești cu o echipă de mână a treia, pe care încerci să o duci sus de tot. Dar nu este un campionat. Este mult mai mult. Te implici în cumpărarea jucătorilor, în negocierea contractelor cu cei deja prezenți în echipă și pe care vei să-i păstrezi. Îți vei aranja formația în teren așa cum vrei și te vei da peste cap să cumperi jucători care știu să joace pe poziția pe care o vrei. Te vei bate în lăcătușii online pe un anumit jucător pe care îl mai vor alți zece mii. Și vei încerca să faci imposibilul: să ajungi la o chimie a echipei de 100% și rating de 100.

Să vă spun mai multe despre acest mod de joc. Pornești cu o echipă de bronz, cu jucători deloc extraordinari. Pentru început, te chinui să faci bani câștigând cât mai multe meciuri și campionate. În timp ce joci, îți dai seama de formația pe care o vrei pe teren. Ai vrea să joci 4-3-3, dar echipa ta se descurcă cel mai bine pe 4-4-2. De ce? Pentru că ai doar doi atacanți și pentru că mijlocașii tăi sunt mai buni pe aripă. Ce faci? Nimic mai simplu. Cauți printre jucătorii la vânzare pe cei buni pe pozițiile pe care ai nevoie. Vei avea surpriza să vezi că cei mai buni costă jdemii de goldeanu. Așa că te limitezi la cei pe care ți-i permiți. Nimeni nu a zis că ajungi pe locul întâi din prima. E un drum lung până sus. O unealtă excelentă pentru a-ți crea o echipă de la cap la coadă este



timatedb.nl. Acolo îți vei putea selecta modul de joc dorit, locul în care vrei să îți caute jucătorii și valoarea acestuia, iar site-ul îți va alcătui echipa perfectă pentru tine, cu multiple alegeri pentru fiecare post. Apoi tot ce trebuie să faci este să încerci să găsești jucătorii respectivi la vânzare pentru a atinge cel mai înalt prag de chimie.

Este a doua oară când vorbesc despre chimie, cred că este și momentul să o explic. Chimia sau sinergia jucătorilor pe teren este cel mai important factor de performanță. De multe ori, o echipă cu chimie mare, dar rating scăzut câștigă detașat în fața uneia net superioare calitativ, dar cu o chimie slabă. De ce? Pentru că jucătorii nu se înțeleg între ei. Mingea nu curge de la unul la altul, este furată. Cam la fel cum se întâmplă cu naționala

echipei, avem jucători valoroși, dar nu știu să se joace între ei. Astfel că mai întâi căutați să fie sinergie bună în echipă, iar doar apoi jucătorii de valoare pe care îi introduceți treptat. Adevărata rețetă a succesului.

Pentru a câștiga banii gros de la început, nu este de ajuns doar să câștigi. Trebuie să o faci cu stil. De fiecare dată la sfârșitul meciului când ți se oferă bănet, vei primi și pentru prezența artistică. Pase reușite, driblinguri, șuturi pe poartă, tot ce îți crește valoarea ca echipă îți va crește și câștigul primit în urma unui meci. Așa că strofoacă-te pe cât posibil să faci impresie bună în meci și, mai ales, nu leși din meci nici dacă o iei cu 10-0. Pierzi și bănet și prestația.

... OOOOOOOO!!!

De departe, jocul de față este cea mai bună treabă a celor de la Electronic Arts în seria FIFA. Mă așteptam la porcărele, câteva bug-uri stupide după cum mă speriaseră filmulețele de pe YouTube, dar nu. Jocul se prezintă impecabil, dar, DARI are aceeași mare problemă ca și până acum. Un tutorial de doi lei pentru cei care vor să învețe tot ce poate jocul sau pentru cei care acum îl joacă pentru prima oară. Mare păcat. Arena putea să fie cea mai importantă ustensilă în care te puteai antrena la driblinguri sau la orice altceva dacă ar fi curs (ca în orice alt joc) pe o laterală seria de combinații de butoane pentru a le exersa.

Koniec



VERDICT LEVEL

- Super meșteșug de joc
- Sistemul de leveling din FIFA 12 este un meșteșug de joc foarte bun
- Industria de joc este foarte bună și oferă foarte multe opțiuni
- Spuneți-vă tuturor că FIFA 12 este cel mai bun joc de fotbal din lume

PE SCURT:

Un joc de fotbal care este foarte bun. Dar cel mai bun joc de fotbal din lume este FIFA 12.

Scor: **93**

Serie: **Electronic Arts** Produs de: **Electronic Arts**

Distribuit de: **Electronic Arts**

ALTERNATIVA FIFA 12

Alternativă la FIFA 12: **FIFA 11**

netKar Pro

netKar PRO

professional online racing simulator

Singurătatea simulatorului de cursă lungă

Pe site-ul nostru, www.level.ro, ar trebui să se afle la momentul apariției acestui număr al revistei noastre o introducere la acest articol, în care sunt prezentate câteva aspecte „colaterale” acestui joc, dar de interes pentru jucători. Procesul dificil al creării de un singur a unui simulator, proiecte colaterale și un talent neașteptat, toate acestea se vor găsi în Mugetare, locul de pe site-ul nostru unde nici nu mai știu cât de normali suntem.

Din 2006 și până acum, dezvoltarea proiectului netKar Pro a fost una sinuoasă. Dar, ajuns în luna august a acestui an la versiunea 1.3, netKar Pro pare să fi atins o anumită maturitate, față de versiunile anterioare, care l-au adus falma, dar și unele critici. S-au reparat bug-uri importante, s-au perfecționat elemente de mecanică a jocului și de fizică a mașinilor, s-a implementat conținut suplimentar. Nu voi intra în amănunte privind diferențele față de versiunile anterioare, ci voi privi netKar Pro exact așa cum l-am abordat: ca pe un joc complet nou pentru mine. Ceea ce este în perfectă corespondență cu experiența mea reală privind acest simulator, despre care, până când producătorul lui nu mi-a trimis o licență pentru review, acum o lună, nu știam decât din legende citite de pe net.

netKar Pro oferă nouă modele de mașini. Acestea sunt în cea mai mare parte monoposturi, cu excepția a patru dintre ele. Toate mașinile sunt modelate după corespondențe reale. Astfel, monoposturile includ modele din Formula Ford (F1600 și F1800), Formula Renault 2000 (F2000), Formula 3 (FTarget) și Formula GP2 (Formula KS2). Remarc aici faptul că, după cum era de așteptat, producătorul nu a avut fondurile necesare pentru a obține

acorduri de licență cu firmele originale. Din acest motiv, monoposturile arată asemănător cu modelele reale, dar nu identic, și nici nu sunt folosite schemele de vopsire originale. În schimb, simularea comportamentului fizic s-a urmărit a fi cât mai apropiată de cea reală.

Din cele patru mașini rămase, două sunt asemănătoare, ambele fiind modelate după un Shelby Daytona – una este varianta standard, iar cealaltă, mai puternică și cu pneuri semislick, este versiunea sport. Ultimele două automobile din lista de față sunt singurele pentru care producătorul netKar Pro a obținut licențe de la producător, motiv pentru care acestea păstrează atât numele, cât și aspectul modelelor corespunzătoare din realitate.

La bordul unei mașini de Formula KS2 pe Laguna Seca.



Pe Laguna Seca cu Formula KS2 înainte de intrarea în Tirbușon.

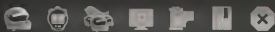
Este vorba despre Abarth 500 Assetto Corse, o versiune sport tunată a unui Fiat 500, și de Osella PA-21s, o mașină destinată curselor de viteză în coastă (hillclimb).

Pista modificateorului

În ce privește pisteles oferite de joc, acestea sunt în număr de șase. Cinci dintre ele sunt circuite ficționale, iar a șasea, Trento-Bondone, este un celebru traseu de coastă în urcare, cât se poate de real. Circuitele ficționale sunt amplasate, însă, în locații reale din Italia, motiv pentru care relieful înconjurător și caracteristicile generale ale peisajului, așa cum sunt acestea vizibile de pe pistă, corespund cu cele ale zonei respective.

S-ar putea spune că numărul de circuite este cam mic. Totuși, fiecare dintre acestea are câteva variante, ceea ce mai sporește, cât de cât, diversitatea pistelor din joc. Pe deasupra, Trento-Bondone este un traseu atât de al drăcului și de greu de învățat și stăpânit, încât face că

nkPro
netKar PRO official national online racing simulator



Simple și frumos, fără filme, surle, trâmbițe, tam-tam-uri sau folclorizări urbane - meniul netKar Pro.

trei sau patru altele, la un loc. Dar, dacă veți considera că numărul și limitează în privința locațiilor de competiție, este bine să știți că netKar Pro oferă un editor de piste, cu ajutorul căruia comunitatea entuziasă a importat multe circuite clasice, din cele care circulă în underground-ul modificatorilor de rFactor, GTR 2, GT Legends, Race 07 sau mai vechi titluri de formulă.

Probabil că unii dintre voi vor dori să vadă o listă clară a acestor piste disponibile pentru netKar Pro și cea mai bună modelată de a-l îndruma este să le indic topical „So many tracks... Forza Italia!” din secțiunea PC Racing > netKar Pro a forumului de pe www.nogrip-racing.com. Acolo se află o trimitere către mai multe resurse disponibile online, fiind locul din care am fost direcționat către unele din piste mele preferate. Așa am găsit, printre numeroase altele, Silverstone, Laguna Seca și Nordschleife, cele trei circuite pe care am petrecut cel mai mult timp de-a lungul testării netKar Pro pentru articolul de față. Pe circuitele originale disponibile în netKar Pro aș fi dorit să fac mai mult decât câteva ture pe fi-



Nordschleife - intrarea în virajul Wehrseifen într-un Abarth 500 AC.

cele existente la momentul actual. Iar superlativitatea cu pricina include și o dificultate pe măsură - întotdeauna precum la pista reală, majoritatea vibratorilor sunt foarte

înalti și „abrupți”, ceea ce face tăierea multor curbe aproape imposibilă și foarte periculoasă (în versiunile SimBin și SMS/NFS Shift vibratorii sunt „îmbilânziți”); unele curbe sunt mai apropiate de realitate, ceea ce le face semnificativ mai greu de abordat comparativ cu versiunea SimBin creată pentru GTR Evolution. Testarea mașinilor din netKar Pro pe Nordschleife-ul reali-

zat de Com8 a fost o mai mult decât relevantă probă în verificarea calităților de simulator ale acestui titlu.

Huiduma la volan

La prima intrare în joc s-a activat o rutină de configurare a controlerului folosit. Acesta poate fi orice - tastatură, joystick, gamepad - dar vă asigur că experiența optimă o veți obține în netKar Pro numai cu volanul. După ce am atribuit axele, pedalele și butoanele necesare funcțiilor obișnuite de direcție, accelerare, frână, schimbare de viteză, la care s-au adăugat câteva specifice netKar Pro, am pătruns în aplicația propriu-zisă, fără nici un film introductiv ori tam-tam de orice fel. Interfața care s-a arătat ochilor mei este una spartană, conținând strictul necesar: 3 secțiuni dedicate setărilor și câte una dedicată manualului, replay-urilor, curselor multiplayer online și curselor single player offline. Acestea din urmă se desfășoară ca antrenament solitar, scopul fiind obținerea unui timp cât mai bun pe tură („hot lapping”).



ecare, dar asta mi-ar fi consumat multe zile pentru a învăța să le parcurg la nivel decent. Or, dacă doream să află ceva semnificativ despre simularea propriu-zisă din acest joc, trebuia în primul rând să îmi dau seama cum se comportă mașinile. Pe acestea, întâi, trebuia să ajung să le cunosc și să le înțeleg, ceea ce era posibil numai într-un mediu foarte bine cunoscut. De aceea am optat pentru parcurgerea unor circuite care îmi sunt familiare până la nivelul la care le visez noaptea, iar partea din vîs ocupată de fetele de la linia de start are loc la început și ține doar cât demarajul - după care urmează obsedantele curbe, ce dansează prin fața ochilor mei, dând lăsciv din apex în ritmul în care schimb vitezele, cu o mână când fermă, când tremurătoare, dar întotdeauna jilavă de transpirație.

Am fost foarte bucuros să descopăr că versiunea de Nordschleife importată în netKar Pro este cea creată de Com8 pentru rFactor, adică cea mai bună dintre toate



Atenția la detalii.



Formula 1600.



Formula 1800 pe Silverstone.

Cursele online se desfășoară pe servere create de alți sau pe cel inițiat de utilizator.

Nu foarte mult, nu? Nu tu moduri de joc carieră, sezon sau campionat, nici măcar curse single player împotriva unor oponenți controlați de calculator. După ce am fost obișnuiți de marii producători precum Electronic Arts, Codemasters, Atari ș.a.m.d. cu grandioase componente de acest fel, pe care am ajuns să le considerăm ca fiind de nelipsit într-un joc, netKar Pro ne dezamăgește la primul contact: „ceee, numa’ atăaaaă?!”... Da, „numa’ atăat” și zău că e prea destul, mi-am spus după primele 20 de secunde petrecute în single player pe Trento-Bondone la volanul unuia Abarth, pe care îl alesesem, în nalvitatea mea, crezând că sunt mai familiarizat cu turismele. Asta ca să nu spun de cât de bun pe un traseu de viteză în coastă mă imaginam – tot în nalvitatea mea.

Oh My God. Sunt un medioru care poate scoate 6 minute și 55 secunde pe Nordschleife Turișt, într-un Chevrolet Corvette CSR în GTR Evolution. Deci, ceva-vea pot înfăptui pe o pistă, măcar fără să mă fac de rușine prea tare. Pe Trento-Bondone la volanul Abarthului am reușit să ratez glorios fiecare curbă, ba chiar și liniile drepte, la prima parcurgere a acestui traseu. A fost un șoc. Nu reușeam să controlez mașina. Părearea, un pic prea bună, pe care o aveam despre calitățile mele de jolator virtual, începea să se transforme într-o neagră disperare – un înspăimântător vid de competență, în care se căsca doar întrebarea cutremurătoare: „cine sunt eu, de fapt?”



Direcția la raport

Ei bine, sunt o filință înzestrată măcar cu rudimente de rațiune. Pe care le-am chemat rapid la raport, de prin ungherele creierului în care se refugiaseră enervate și plictisite de celelalte rudimente ale minții mele. Puse la muncă, micile celule de un cenușiu puternic decolorat au hotărât că primul lucru pe care ar trebui să îl fac ar fi să caut setările de volan. Opinia lor era că acesta răspundea prea repede, era prea sensibil la mișcările mele și de aceea zburam din stânga în dreapta și retur, cu drumul nepriceput intermediar între decorurile laterale.

În pagina de start a netKar Pro am intrat în Settings

și apoi în secțiunea dedicată controlerului. Acolo am avut o surpriză: sensibilitatea volanului era la 100%. Vă aduc aminte că un răspuns linear din partea volanului se obține la 50%, setările de sensibilitate mai mari fac ca, la unghiuri mici de rotație ale volanului real, volanul din joc să se rotească mai mult, ceea ce necesită o finetea mai mare în control. La setări sub 50%, la rotații de unghi mic ale volanului real, cel din joc răspunde cu una de unghi și mai mic, ceea ce duce la nevoia de a executa mișcări foarte largi din volanul mânărit de jucător.

Dar, nici după ce am reglat volanul la sensibilitate de 50%, nu pot spune că situația era mult mai bună. Este



Setări de controler.



un volan de Volgă în coplărire, netKar Pro reușește să dea senzația respectivă, iar, dacă ai folosi un volan puternic precum Thrustmaster T500 RS, cred că ar fi mai mult decât o senzație, ci mai degrabă un efort fizic considerabil (dacă alegi să păstrezi valori ridicate ale forței feedbackului din volan).

Zoom out

Aici se cuvine să lărgim un pic cadrul și să vedem imaginea în ansamblu ei. Simulatoarele auto actuale, precum GT Legends, GTR 2, rFactor, seria Race, oferă acces la majoritatea parametrilor de setare de controler disponibili pentru volanele cu force feedback. Dar, cel puțin nu la o manieră convingătoare prin acuratețe, realism și personalizare per model specific de mașină, toate aceste simulatoare nu dau atenția cuvenită redării realiste a feedbackului oferit de direcția automobilului. Feelingul în volan este unul generic cam pe toate modele de mașini prezente în aceste jocuri, lucru care a fost, până la urmă, observat de utilizatorii pasionați.

Da, utilizatorii au luat atitudine, dar și măsurile necesare, sub forma a două plugin-uri pentru rFactor: Real Feel și LeoFFB. Acestea se străduiesc să ofere atât utilizatorilor, cât și dezvoltatorilor de moduri, pârghiile de setare necesare pentru a atinge o experiență superlativă de joc, sub aspectul realismului feedbackului oferit de volane. Aici, însă, s-au definit două „școli” de gândire. Una din ele urmărește să ofere în volan informații privind suprafața de contact a pneurilor cu drumul (LeoFFB), cealaltă încearcă să simuleze comportamentul coloanei de direcție reale a mașinii conduse.

Fiecare dintre acestea conferă avantaje specifice, pe care nu le voi discuta aici în detaliu – dar am în plan un articol pe această temă, la un moment dat. În opinia mea, netKar Pro trage mai mult către st-

mularia coloanei de direcție reale a automobilului, iar în această opinie am fost întărit prin testarea tuturor celorlalte modele disponibile în joc. Fiecare oferă în volan un feedback specific, lucrat în amănunt de producător, feedback pe care l-am găsit foarte realist. O să mă întrebai de unde și până unde știu eu cum se comportă în realitate direcția unui monopost? Well, singura informație am putut-o obține din zeci de ore de privit imagini filmate de camera onboard ce vizează bordul mașinilor. Astfel poți vedea cum se mișcă volanul în mâinile pilotului, în raport cu abordarea virajelor și cu condițiile de traseu. O simulare bună, atât a fizicii mașinii, cât și a coloanei sale de direcție, va face ca mâinile tale să miște volanul controlerului de joc în aceeași manieră. Pur și simplu, ceea ce vei vedea în fața ta va fi din același film cu ceea ce ai văzut în videoclipurile cu pricina, pe monitor.

netKar Pro mi-a oferit, la folosirea volanului controler, exact această experiență a volanului realist. Iar acest fapt mi-a relevat esența abordării simulării de către creatorul acestui titlu: nu contează doar fizica mașinii, de aceeași importanță este simularea comportamentului coloanei de direcție a acesteia. Un adevăr simplu, dar pe care, în 2006, la apariția netKar Pro, ceilalți producători de simulatoare nu îl conștientizaseră suficient – ceea ce se poate spune și în prezent, de altfel.

Este adevărat faptul că SimBin oferă posibilitatea de a lua singur măsuri pentru îmbunătățirea situației, dar asta numai dacă te duci la fișierul de configurare a controlerului salvat de tine în game (urmând un path de genul „C:\Users\Username\

Documents\SimBin\RACE 07\ UserData\ControlSet\my_F430.rcs”), pe care îl deschizi cu

Notepad-ul și umbli la parametri

precum cei care privesc „steer friction”, „steer damper”, „on”, „steer force” sau „steer vibe”, „throttle vibe”, „brake vibe” și „rumble strip”. Iar la aceștia cu siguranță se adaugă și alții care nu sunt vizibili în versiunea de engine de simulare gMotor 2 folosită de SimBin (totuși, rFactor mai adaugă câțiva).

netKar Pro nu oferă acces ușor la configurarea în adâncime, low level, a volanului folosit. Nu am identificat fișierul în care pot opera modificări de acest fel – deși probabil că alții au găsit soluția. Dar nu asta e ideea, ci aceea că producătorul netKar Pro în mod vădit intenționat nu a dorit să lase utilizatorii să umele în măruntălele reglajelor de feedback al coloanei de direcție a modelelor de mașini din netKar Pro, pentru că setările oferite default sunt lucrate cu migală, anume pentru a sprijini concepția despre realism în simularea auto a creatorului acestui titlu: aceea că modelarea feedbackului coloanei de direcție este un membru cu drepturi depline, egale cu ale tuturor celorlalte elemente ce definesc simularea perfectă.

Sensibila frână

Dorința producătorului de a limita accesul la anumite setări ale volanului, în scopul de a păstra realismul interacțiunii cu mașina din simulare, așa cum s-a fost aceasta gândită în netKar Pro, se extinde și în ce privește pedalele. Am fost uimit să văd că între reglajele de controler din secțiunea Settings a jocului nu se află și setări de sensibilitate a accelerației și frânei. În alte jocuri, acestea stablesc densitatea cu care sunt transmise datele în porțiunea inițială a mișcării pedalelor – la o sensibilitate mare, o apăsare ușoară a pedalei va determina o accelerație sau o frână mai bruscă – în timp ce la sensibilități sub 50% frânarea/accelerarea va fi mai lină în prima porțiune a apăsării pedalei.

Practic, netKar Pro te obligă să adopți modelul de simulare a frânei și accelerației integrat „by default” în fiecare mașină din joc. Singura modalitate de a „imbilanzi” comportamentul unei pedale este destinată frânei, dar și aceasta într-un mod pe care nu îl consider tocmai practic. În setările mașinii, disponibile cât timp te afli în boxă, se află „brake multiplier”, multiplicator al frânării. La valoarea acestuia de 100%, presiunea maximă a frânei, atinsă la capătul de jos al cursei pedalei de frână, este egală cu presiunea maximă a frânei disponibilă tehnic la modelul simulat în joc. Coborând tot mai mult sub 100%, este adevărat că efectul frânării este tot mai atenuat, mai imbilanzit, în prima parte a cursei pedalei de frână. DAR presiunea maximă a frânării atinsă la capătul de jos al cursei pedalei de frână este mai mică decât cea maximă disponibilă tehnic, astfel încât frânarea nu-și poate atinge eficiența maximă... Dăm! Deci, vax. Nu ai o setare a sensibilității frânării, iar multiplicatorul frânei nu te ajută aproape deloc, decât dacă plănuiești să menajezi mașina, în așa fel încât să nu ai nevoie de frânarea maximă de care aceasta este capabilă – ceea ce nu e chiar imposibil, iar uneori poate fi necesar.

Lipsa setării de sensibilitate la pedala de frână induce o dificultate serioasă la câteva dintre modelele de mașini disponibile în netKar Pro, la care blocarea roților intervine foarte repede, după parcurgerea a puțin din



Schimbând skin-uri la o Formula Target, în boxă.

cursă inițială a pedalei de frână. Trebuie să te chinui ca naiba să-ți înveți piciorul să frâneze cu finețe, ceea ce este mult prea exagerat, în opinia mea. Dacă în mașina reală lucrurile s-ar fi întâmplat la fel, era imposibil să mai frânezi corect într-un cockpit zguduit de vibrații. Ceva nu e OK aici, dar, din fericire, problema doare tare numai la modelele de formulă Ford. Și, tot din fericire, am descoperit că debifarea opțiunii „use linear brake” din tabul „advanced” al secțiunii Controller din Settings îndulcește nițel pilula amară a frânării – dar nu vă așteptați la o prăjitură.

Cu accelerația nu am avut dificultăți, absența unei setări de sensibilitate pentru pedala corespunzătoare nu mi-a afectat experiența de pilotaj. În schimb, dacă nu ai un volan cu trei pedale, precum Thrustmaster T500 RS sau Logitech G27 (nu mai pomenesc de Fanatec aici până nu au distribuitor în România), o să fii nevoit să bifezi opțiunea „Automatic Clutch” din setările mașinii disponibile în padoc – adică să activezi ambreiajul automat. Ei bine, la unele din modelele din netKar Pro, acest ambreiaj automat este setat prost, declanșând o frână de motor mult prea violentă, care se simte puternic și afectează semnificativ comportamentul mașinii, în special la viraje, evident. Trebuie să fii extrem de atent să-ți reduci suficient de mult turația motorului înainte de a

coborî în treapta de viteză, pentru a evita acest comportament exagerat al ambreiajului automat.

În concluziune, așa cum nu vezi la alte simulări, modelarea atentă a feedbackului în volan este o componentă esențială a realismului netKar Pro, prin setările impuse de joc volanului folosit drept controler, la care se adaugă modelarea frânei, accelerației și ambreiajului. Există și probleme la acest capitol, dar, în opinia mea, majoritatea acestora poate fi ocolită dacă al un volan cu unghi maxim de rotație de minim 720°, pedală de ambreiaj, plus un picior fin pentru pedala de frână.

NTM în 2006

În general, de câțiva ani încoace – de la Grand Prix Legends, aproximativ – dificultatea simulării unui automobil nu mai stă în elementele de suspensie sau de structură ale acestuia (deși încă nu știu de un joc care să modeleze flexibilitatea șasiului; s-ar putea să mă înșel), nici în comportamentul motorului sau al transmisiei. Lucrurile au evoluat suficient sub acest aspect. Bătălia cea mare se dă acum în domeniul modelării comportamentului pneurilor. De aceea este de câteva luni o întreagă revoluție cu implementarea NTM (New Tyre Model) în iRacing. De aceea, în martie, ISI au anunțat că rFactor 2 va aduce cu sine și un nou model de pneuri (adică un

nou fel de a modela pneurile și comportamentul acestora). Vă recomand în acest sens să vizionați pe YouTube filmulețele postate de utilizatorul ImageSpaceInc legate de pneurile din rFactor 2, acestea demonstrează clar decizia ISI de a părăsi modelul învechit ce presupunea împărțirea rudimentară a pneului în trei sectoare și trecerea la un model de pneu împărțit în unități punctuale de suprafață, ce face posibilă simularea, vizibilă și funcțională, a deformării în timp real a pneurilor și a apariției la suprafața acestora a zonelor plate. De aceea, poate, SimBin stă și coace îndelung la prezumtivul GTR3 – fără un nou model de pneuri, jocul ar fi mort de la naștere, iar ceea ce au văzut deja la concurență probabil că a avut un rol în prelungirea așteptării lansării următorului lor titlu major de simulare.

De aceea, netKar Pro este singura simulare dintre toate acestea care a dus deja lucrurile în această direcție, încă din 2006, oferind un model avansat de pneu, ce permite apariția zonelor plate remanente pe suprafața pneului, dar și simularea uzurii treptate a pneurilor, ce este vizibilă și afectează comportamentul mașinii în directă proporție cu gradul de uzură. Apoi, la leștile în decol, pneurile se încarcă – vizibil și funcțional – cu mizerie, praț, pietricele, care se fac simțite în pilotaj. Iar pneul, din câte îmi dau seama, nu este modelat prin împărțire



Multă larbă s-a cerut cosită...



În 3 secțiuni, ci printr-o abordare de mai mare rezoluție, finețe și precizie.

Ești acolo...

Deci, netKar Pro oferă simulare foarte bună sub aspectul controlului, al modelării mașinilor și al pneurilor. Rezultatul? Ei bine, după ce m-am reșcolit vreo săptămână la volan în netKar Pro, pot spune că aceasta este, la momentul actual, cea mai bună simulare auto disponibilă pe piața accesibilă omului de rând. Absolut fiecare mișcare, vibrație și alunecare are o logică fizică evidentă, ce poate fi prevăzută și controlată de pilotul antrenat, la un mod pe care nu l-am mai trăit până acum. Bucuria de a simți mașina se instalează treptat în jucător, căruia netKar Pro îi oferă tot ceea ce este necesar unei experiențe complete a simulării. Damn, am reușit să fac derapaje controlate cu o mașină de Formula Ford, simțind fizic în volan fiecare zvâcnire a pneurilor și suspensiei, fiecare transfer de masă, fiecare pierdere de aderență. Eram acolo, în cockpit, la volanul unei mașini care îmi părea mai reală decât oricare alta până acum, din orice alt joc de simulare auto.

Pe de altă parte, simularea cu acuratețe a pneurilor și uzurii acestora aduce situații în care singura ieșire este o intrare: la boxe. Când frânezi prea violent, roțile se blochează, iar la suprafața de contact cu solul apar zonele plate pe pneu, acolo unde cauciucul este „raschetat” de carosabilul abraziv. În astfel de zone pneul devine mai ușor, ceea ce îl descentrează și induce vibrații în coloana de direcție – mașina poate deveni necontrolată după câteva astfel de frânări aspre și trebuie să înlocuiești pneurile cu pricina. De altfel, chiar și dacă alegi să tragi de aceeași pneuri mai mult, la frânările de di-

nalinea virajelor trebuie să faci minuni din volan ca să menții mașina pe trasa ideală, pentru că fuge de sub tine în toate părțile. Sub acest aspect, alte simulatoare sunt mult mai lertătoare, pentru că sunt mai rudimentare.

Și mai este în netKar Pro modelarea dinamică a condițiilor meteo... Iar ploaia aduce cu sine bălți, dar și acvaplanarea, lucruri pe care alte simulatoare abia le-au anunțat în planurile de viitor... În netKar Pro eu încă nu mă descurc onorabil pe ploaie, este de domeniul miracolului și meserabilității înăscute să mergi pe ploaie așa cum ar trebui.

Singur pe pistă

Există, totuși, și exagerări întru simulare. În netKar Pro. Cea care m-a călcat cel mai mult pe nervi a fost o limitare destul de stupidă impusă de creatorul jocului: HUD-ul nu include un vitezometru, un turometru și un indicator de treaptă de viteză de dimensiuni mai mari, care să poată fi văzute ușor, la o aruncare de privire – așa cum putem pune pe ecran în jocurile de la SimBin și în rFactor. Nuuuu, ești obligat să te chiorăști la bordul mașinii în care te afli, pentru a vedea acolo, pe indicatoarele „reale”, valorile vitezei, turației ș.a.m.d. Poate pe un ecran de minim 32" diagonală asta nu este o problemă, dar pe 24" e un chin. Așa că ai de ales: ori bagi banii într-un monitor mai mare, ori în niște dispozitive fizice, precum indicatoarele pentru port USB de la Sym Projects (www.symprojects.com), iar la asta se mai adaugă și un bug penibil: indicatorul LCD din Osella nu funcționează. Hint – mergeți la netkartracks.wordpress.com și veți găsi un patch care rezolvă această problemă.

Multiplayer? Dacă veți să faceți și altceva decât hotlapping solitar, veți intra pe net unde puteți găzdui o cursă sau vă puteți alătura curselor de pe serverele altora. Nu există un mod oficial de joc de tip campionat, acestea se organizează de către ligi. Din păcate, pe servere nu sunt mulți oameni, dar măcar sunt constant câțiva, iar aceștia sunt foarte buni. Atât de buni încât vă veți întoarce la antrenamentele solitare, cu speranța că va veni ea ziua aceea în care veți putea ieși cu obrazul curat dintr-o cursă în care să nu

sără în parbrizul altora cât sunteți de noobi. Eu sunt în antrenamente, încă.

Grafica netKar Pro este decentă și funcțională, dar își arată vârsta, fără, însă, a fi în urma celorlalte simulatoare actuale – deoarece și acestea sunt serios prăfuite la nivel vizual. Din fericire, însă, se pare că există un proiect, încă secret, la care a fost angajat și Aristotelis (contributor talentat la modelarea comportamentului fizic al mașinilor din modul Power & Glory pentru GTR 2, lui trebuie să-i trimiteți un mesaj privat pe forumul nogrip dacă vreți ca acest mod să funcționeze cu versiunea LEVEL a GT Legends - o să vă scape de CD Check-ul original cerut de mod). Proiectul secret se prea poate să fie o iterație viitoare a netKar Pro, care să aducă acest titlu la zi, de pe bazele unui engine grafic și de simulare refăcut complet; cel puțin asta ar indica anumite formulări publice criptice ale creatorului netKar Pro.

Până la apariția unei asemenea minuni sau până când vor fi lansate simulatoarele concurenței (cu rFactor 2 deja pe țevă, iar C.A.R.S. într-un uimitor pre-alpha - să vedem dacă obțin un cont de presă :)), netKar Pro este cel mai aspru și mai realist simulator auto actual, o provocare pe care am primit-o cu mare bucurie și pe care v-o lansez și vouă cu același entuziasm.

Marius Ghinea

VERDICT LEVEL



- simulare a coloanei de direcție
- simulare în general
- BHP și acvaplanare
- elemente restrictive în configurare
- număr mic de eroari
- grafică deplăcută

PE SCURT:

Simulatorul este ca un simulator competitiv, fiind modelat corect sub aspectul netKar Pro compensează prin calitatea simulării, superlativă. Este drept că, pe alături, se exagerază sub aspectul simulării și se îngrijă de similitudinea cu jocurile de simulare. Dar, dacă sunați ca trăsătură de similitudine este doar unul, aceasta similitudine este, fiind evidentă.

Gen: Simulator auto. Producător: Sym Projects. Distribuitor: Sym Projects. Ofertant: netKar Pro. OS: LINUX. netKar Pro.com

CERINTE MINIME: Procesor: Pentium III 400MHz. Memorie: 64MB. Accelerare: 3D de la NVIDIA GeForce 2.0.

ALTERNATIVE MODURI DE rFACTOR

Am scris din nou în acest caz oferind suport pentru platforma RealFeel, deoarece se dovedește că este dedicată pentru simulare pe sistem netKar Pro. „Formidabil” din rFactor Series sau „Embaras” din rFactor Series sunt două exemple de astfel.

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!



Ediția lunii noiembrie a revistei
CHIP FOTO-VIDEO poate fi achiziționată
prin pachetul promoțional
CHIP FOTO-VIDEO + cartea „SFATURI
DE FOTOGRAFIERE - 10 DESTINAȚII
FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA”,
la prețul de 22,98 lei
sau în formatul obișnuit,
la prețul de 10 lei.



Cartea **Sfaturi de fotografiere - 10 destinații fotografice din România** va fi disponibilă, într-un tiraj limitat, începând cu **5 noiembrie 2011**, în toate centrele de presă și prin **pachetul promoțional CHIP** cu DVD, ediția lunii noiembrie 2011 + carte la prețul de 24,98 lei



Cartea poate fi comandată și online pe www.chip.ro/librarie sau poate fi achiziționată din librării.



Nebunie seculară

In misiunea mea, foarte satisfăcătoare pentru românul din mine, dar, spre eu, benefică și pentru voi, de a vă prezenta cele mai coudate jocuri apărute pe piață, nu puteam sări peste acest titlu. Producătorul de unul singur are puterea de a-i catapulta în fruntea titlurilor de acest tip. E imposibil să uii momentul în care tu, sălbatec extraordinare, într-o lume parcă smulși din tablourile lui Dali și arhitectura lui Gaudi, ai fugit în lume pentru nu a fi omorât de frații tăi după ce „ai omorât pe tata-mama. Vorbesc „desigur“ (încerc să mai scad din pretențiozitatea acestei introduceri cu aceste ghilimele) despre singurul lor joc lansat până acum, pe numele lui Zeno

Clash, un fighter la persoana întâi în care motivele sud-americești se împletesc cu viața dintr-o civilizație „preistorică“. Un joc în care ești mai mereu lăsat să continui povestea și mereu ai impresia că jocul încă se lăncără, că ai în fața un artwork ciudat și, de fapt, spre mirarea ta, poți înalța. Dar nu are rost să vă conving eu, Koniec a făcut deja o treabă excelentă (Iulie 2009).

Acestea fiind spuse, ar fi culmea să se gândești că Rock of Ages va fi un titlu normal, dar chiar și așa, nimic nu te poate pregăti pentru ce urmează. Dacă vă așteptați ca RoA să fie o continuare sau măcar ceva asemănător lui Zeno, veți fi dezamăgiți. RoA este o parodie la tot ce în-

seamnă istorie, artă și mit. De la Grecia Antică la picturile lui Da Vinci. Povestea jocului urmărește viața lui Sisif care, „așa cum știți“, a fost pedepsit de către Zeus să împingă la deal un bolovan uriaș, după care să rela chinul în nesfârșit. În versiunea RoA, undeva pe traseul către vârf, un drăcușor îl surprinde pe Sisif întepându-L, cu sulița în fund. Acesta scapă bolovanul, iar Hades (sau Zeus, nu e foarte clar și nici nu importă) îl obligă să-și rela activitatea. Drăcușorul înșă, așa cum îi e numele... Sisif nu mai suportă și, viclean „cum îl știți“, plănuieste să evadeze din infern. Prezentarea și toate filmulețele dintre niveluri sunt făcute în stilul animațiilor lui Terry Gilliam (Monty





Python), foarte haioase și grude - atât la propriu, cât și la figurat. El (Sisif) decide să lase să cadă bolovanul spre ieșirea din infern, să spargă porțile și să evadeze. Moment în care jocul te pune la cârma bolovanului, transformând animațiile 2D în 3D. Pentru a rupe porțile, ai nevoie de vitează, așa că ai face bine să alegi traseele fără obstacole sau măcar să le sari - fără nicio logică, bolovanul poate și sări. Inițial, jocul nu este mai mult decât un Ballance la persoana a treia, mult mai satisfăcător pentru că-ți dă posibilitatea să strivești în drumul tău către poartă de la drăcușori până la doamne de la curte și să distrugi de la amfore grecești până la (când le vine ceasul și timpul) elicoptere Michelangelo-eiene.

Nebunie seculară

Acum, să spui că acești producători iubesc arta e prea puțin, numai din arhitectura locurilor prin care jocul te poartă și tot al ceva de învățat. Problema este că majoritatea filmulețelor nu atacă unghiuri actuale sau pop, ci au legătură directă cu personalitatea, eroul sau, din contră, antieroul împotriva căruia lupți, ceea ce face RoA oarecum pretențios. În RoA veți râde pe cătă istorie, mitologie, literatură și artă știți. Ca să dau un exemplu - imbecil, dar ce să-i faci, asta mi-a rămas în minte - dacă vă duceți la Vatican, veți observa că majoritatea sculpturilor (bărbatești, logic) au penisul lipsă sau acoperit de o frunză. Se întâmplă așa pentru că unul dintre Papi a găsit nepotrivită (sau erotică) această nuditate și a luat măsuri. Dan Brown chiar se întreba într-un moment de geniu tălă există o cameră în Vatican plină cu falusuri. Acum, unul dintre boșii jocului este o astfel de statuie, iar punctul lui sensibil nu e greu de ghicit. Nu știu dacă producătorii s-au gândit la același lucru, probabil că nu, dar riceșterile

de genul acesta vă pot face jocul mult mai interesant și mai haos. El este oricum haos pentru că întotdeauna o bășină dată de Louis al XIV-lea al Franței, care dă toți oamenii de la curte pe spate, va fi haioasă, dar presupun că, dacă am ști câte ceva și despre personalitatea lui, ar fi și mai și.

Nebunie seculară

Stăif, ajutat de noi, evadează și, fără niciun sens, începe să dărâme porțile altor cetăți, alege oarecum aleatoriu. Leonidas și cei 300? Tre' să moară la fel și Vlad Țepeș și mulți alții. Diferența este că cel atacă răspund cu aceeași monedă pe un traseu identic, dar îndreptat spre cetatea noastră (apărută de nici unde). Iar porțile cetăților nu vor mai putea fi sparte cu un singur bolovan. După prima lansare, jocul schimbă perspectiva și, până în momentul în care sclavi termină al doilea bolovan, suntem rugați să ne fortificăm drumul către propria cetate. În acest moment, jocul devine un tower defence dus cu capul. Catapulte, turnuri, explozibili, elefanți, ventilatoare și încă multe, toate vor trebui plasate strategic pentru a pune bețe în roate bolovanului inamic. Inamic care, bineînțeles, nu va sta cu mâinile în sân, ci va construi și el la rândul lui, surprinzându-te de cele mai multe ori cu inventivitatea combinațiilor. De fapt, cele mai bune strategii, dar mai ales plasamentul le-am furat de la AI, după care le-am îmbunătățit după cum mi-a dus capul. Bariile vin din distrugerile pe care le fac la bolovanul pe traseu, așa că acum e important să omori și caprele în drum spre poarta vecinului. Așa cum vă puteți imagina,



gameplay-ul este antrenant și spectaculos. O plăcere în primele ore. După care, chiar dacă o să primești din ce în ce mai multe tipuri de unități, toate interesante, și din ce în ce mai multe tipuri de bolovani, veți realiza repede că cel mai important lucru este să ajungi primul cu cele x bile necesare la poarta vecinului și atât. Lipsa de varietate în gameplay va ajunge să vă plictisească, moment în care poate ar fi bine să faceți o pauză. Jocul merită însă terminat și numai pentru a vedea toate filmulețele și locațiile. Dacă jocul merită 8 euro, cât costa în momentul în care am scris această recenzie, rămâne însă la latitudinea, dar mai ales, la gustul fiecăruia. Are și multiplayer, chiar și split screen, dar nu e tocmai tipul de joc care să-mi facă cu ochiul prin această componentă. Toți cei care iubesc joaca în mulți și tower defence-uriile știu cu siguranță însă cât de crunte sunt bătăliile de acest tip împotriva altor oameni și ar putea încerca acest joc și numai pentru asta.

ncv

VERDICT LEVEL



► Istorie, mitologie, artă
► Gameplay spectaculos
► Conținut și istorie
► Ballance și tower defence
► Preț bun
► Gameplay repetitiv
► Poate plictisește

PE SCURT:

Un joc divertisment, pretențios, așa cum ne și așteptam de la creatorii lui Seta Clash, cu un gameplay antrenant și spectaculos, dar în timp repetitiv și plictisitor.

8

Gen: Productor: Distribuitor:
Interfață: Simulatoare de război
CERINTE MINIME: Procesor: 1.5 GHz, Memorie: 1 GB
Accesoriu: 3D Mouse / Joystick

ALTERNATIVA BALLANCE ȘI DEFENSE GRID

Într-un joc alternativ pentru că jocul este unic. Combinați jocurile de război și de strategie. Cu arta însă... mai greu.

GOD OF WAR

COLLECTION VOLUME II

Când ăia mici cresc

Remake HD și remaster HD cred că sunt cel mai prezenți termeni apăruiți în ultima vreme prin presa de specialitate. Nu se poate să deschizi un site sau o revistă (de afară) fără să afli de cine-știe-ce colecție de jocuri clasice refăcute în hașde sau de vreun titlu scos de la naftalină grație unui remake de zile mari. Nu zic că-i neapărat un lucru rău; în fond, jocurile video sunt o industrie care trebuie să scoată bani, iar mulți dintre cumpărători preferă să investească în formule deja testate, a căror calitate este asigurată. Grafica mai bună este doar cireșa de pe tort...

Excepția care întărește regula

Totul a început prin 2006 (2007 pentru muritorii de rând din Europa), când s-a lansat PlayStation 3. Grăsun, fără prea multe jocuri și cu o tehnologie exotică pentru acele vremuri, a treia venire a consolelor Sony s-a remarcat și din cauza prețului de aproape 600 de euro-galbeni, exorbitant chiar și pentru vremurile actuale. Costul ridicat a fost cauzat și de arhitectura consolei, fundamental diferită de vechile modele, care a necesitat includerea procesorului și a cipului video din PS2 pentru a păstra compatibilitatea cu jocurile dedicate vechilor generații PlayStation.

Ulterior, Sony a realizat că nu prea multă lume este interesată de o consolă atât de scumpă și a în-

Bărna la Olimpiadă, varianta originală



Hai să-mi plătești datoriile!

ceput să elimine tot felul de caracteristici ale PS3-ului, în încercarea de a-l face prețul mai accesibil. Prima victimă sigură dintr-un lung șir de sacrificii a fost chiar măștrăria de PS2 și, odată cu ea, compatibilitatea cu titlurile de generație anterioară. Bineînțeles, pentru a întregi „calculule”, aceste jocuri și-au refăcut apariția câțiva ani mai târziu, sub forma colecțiilor de care vorbeam mai devreme, numai bune pentru a fi cumpărate (încă o dată) de fanii mult prea pasionați.

Sigur, poate pentru unii rezoluția HD și includerea de trofee/achievements nu sunt suficiente pentru a achiziționa încă o dată un joc pe care deja l-au întors pe toate fețele pe PS2 sau PC. Aici se diferențiază God of War Collection Volume II (God of War: Origins Collection pentru cei care decid să importe de peste mări și țări) de restul turmei. God of War: Chains of Olympus și God of War: Ghost of Sparta (jocurile incluse în pachet) nu au apărut niciodată pe o consolă „de casă”, fiind titluri proiectate, la origini, pentru PlayStation Portable.

Careul de ași

Sigur, una e să porțezi un joc de PS2 (consola cât de cât actuală și astăzi) și cu totul altceva e să aduci un titlu de PSP la nivelul calitativ caracteristic PS3-ului. Ei bine, studioul Ready at Dawn s-a așchitat cu brio de această sarcină, GoW Collection Volume II fiind unul dintre cel mai îngrijit realizate pachete din acest punct de vedere.

În primul rând, 1080p-ul mult trimbat este acolo și-l face al naibii de bine treaba. Impresionant este faptul că studioul producător nu s-a mulțumit cu un port

direct, ci a preferat să re-exporte toate modelele și texturile la rezoluții semnificativ mai mari, mult mai potrivite pentru afișarea HD. Mai mult, spre deosebire de primul GoW Collection (care conținea God of War I și II), secvențele cinematice au fost renderizate din nou, în format nativ FullHD. În al doilea rând, ambele jocuri rulează acum la 60FPS, o îmbunătățire mai mult decât evidentă față de edițiile originale (aduceți-vă aminte, micuți PSP abia făcea față graficii din Ghost of Sparta).

A treia adizie care sare în ochi (la propriu) este suportul pentru afișarea 3D stereoscopică. În acest caz, framerate-ul este înjumătățit (30FPS) însă, credeți-mă, calitatea efectului de spațializare merită acest sacrificiu. Chains of Olympus și mai ales Ghost of Sparta te lasă cu gura căscată atunci când rulează în 3D, cel din urmă fiind parțial proiectat de la început pentru un astfel de display.

Nu în ultimul rând, fiecare dintre jocuri și-a primit cota parte de trofee care, odată deblocate, devin subiect de admirație sau chiar invidie pentru prietenii de pe PlayStation Network. Nu de altceva, dar parcă tare bine le stă lângă „agoniseala” din trilogia originală.

God of Dual Analog War

Lăsând la o parte ambalajul frumos, Chains of Olympus și Ghost of Sparta sunt exact ce te-ai aștepta de la niște titluri God of War. Acțiunea celui dintâi are loc înaintea de evenimentele din primul joc al seriei, pe vremea când Kratos încă slujea obedient Zeii Olimpicieni. Chiar dacă povestea din Chains of Olympus nu este cine știe ce, există totuși o serie de momente memorabile

(cum ar fi bătălia cu Charon sau reînălțarea lui Kratos cu flica sa), care justifică din plin rejuicarea sa.

Ghost of Sparta este ceva mai lung, mai bine realizat și cu o poveste mai bine spusă. În prim plan apare legătura conflictuală dintre Kratos și fratele său, Deimos. Acțiunea se desfășoară de această dată între God of War I și II, distrugerea Atlantidelor și confruntarea cu regele Midas fiind câteva dintre episoadele remarcabile din Ghost of Sparta.

În ciuda îmbunătățirilor aduse la nivel grafic, ambele jocuri sunt aproape identice în ceea ce privește gameplay-ul mai vechie corespondente pentru PSP. Singura adizie cu adevărat importantă este posibilitatea de a folosi și stick-ul analogic drept (absent de pe PSP) pentru a-l feri pe Kratos de atacurile inamicilor, soluție ce funcționează însă paralel cu combinația veche de butoane (L1+R1+left stick).

Așadar, dacă nu dețineți un PSP, se înțelege de la sine că acest pachet n-ar trebui ratat, Chains of Olympus, dar mai ales Ghost of Sparta fiind jocuri excelente, care fac cinste seriei God of War. Și chiar dacă aveți deja versiunile originale de PSP, GoW Collection Volume II merită o șansă, mai ales datorită modului excelent în care jocurile au fost adaptate pentru PS3.

Cosmin Aloniță

Itsy Bitsy Spider



VERDICT LEVEL

- ▶ Tehnic: superb
- ▶ modele, texturi și animație cinematice îndemnatrice
- ▶ 3D impresionant, pentru cine are
- ▶ animații deosebite pentru toate
- ▶ nimic cu potențial nou
- ▶ Chains of Olympus are mid problems

PE SCURT:

Încântați cu o pară jocuri pe-de-a-loc, ca îngrăditează la o colecție care este calitatea portării de pe PS2 pe PS3.

Scut	Producător	Distribuitor
	Ubisoft	
Preț		

ALTERNATIVA CD & SHADOW OF THE COLOSSUS CLASSIC: Îți oferă o experiență unică, care reînălță din nou, spre deosebire de Ghost of Sparta, care este un joc de PS2, realizat de studioul care a creat și acest joc de The Last Guardian.

9

ORCS MUST DIE!

*"I kill two orcs in the morning
I kill two orcs at night
I kill two orcs in the video game
And it makes me feel alright
I kill two orcs in the time of peace
And two in time of war
I kill two orcs before I kill two orcs
And then I kill some more"*

Vați întrebat vreodată de ce orcii trebuie să moară? Eu da. Și a trebuit să relau nivelul, căd în timp ce reflectam asupra vrajbei milenare dintre omenire și hoarda cea verde, un commando orcesc s-a strecurat pe lângă mine și mi-a pângărit Sfântul Portal. Cu această ocazie, am învățat o lecție prețioasă, care-mi va prinde bine în 17 februarie 2019 când, după calculele mele astrologice deosebit de exacte, voi termi-

na facultatea și vor zbura orcii. La final, va rămâne doar unul. Eu sau orcul. Până și Creangă a ajuns la aceeași concluzie că și mine, „dacă-l copii, să se joace; dacă-l cal, să tragă; dacă-l popă, să cetească; și dacă-l orc, să moară”. Păi ce mama orcului?

Oricum ai lua-o, orcii trebuie să moară. E o lege a naturii. Un orc bun este un orc mort. 15 239 de orci buni sunt 15 239 de orci morți. Koniec mă roagă să omor câte unul, să ajungă la fiecare. Nu fi îngrijorat, prietene, au trecut vremurile în care te scula la ora cinci dimineața și-ți lăsa paloșul la coadă la orci. Carnea de orc nu mai este un produs de lux, nu se mai dă pe sub mână ca în vremurile de tristă amintire și fiecare om poate tăia orcul de Crăciun fără să-l la Statul caltaboșul de sub nas și șoricul dintre dinți. Acum, în zori capitalismului, nu vă mai implicați nimeni să cumpărați orci pentru întreaga familie. Contra unei sume modeste de 11 euro, micuțului Florin nu-i vor mai lipsi niciodată orcii...

No, dacă trbuie, trbuie!

Orcs Must Die! este un hibrid interesant de shooter la persoana a treia cu tower defence, acel gen foarte popular în rândul oamenilor cu birou și șefi curioși. Jocul are și o poveste în spate, dar s-a cam pierdut printre muniții de cadavre. Acum fiți sinceri, ați cumpărat un asemenea joc pentru povestea epică și plină de neprevăzut sau pentru simplul fapt că reușiți să tociți mărunț 15 239





Sunt armament

Sunt armament



de orci într-o singură zi? Faceți voi calculul. Totuși, v-aș sfătui să cliscați urechile la replicile personajului principal. Nu de alta, dar unele sunt deosebit de amuzante. Ca și jocul, de altfel. Pe scurt, faci parte dintr-un Ordin Văjitoresc care își apără sălăcia, nevoile și neamul. De orci. Pentru că, orice țânc știe asta, orcii n-au nici sărăcie, nici nevoi și nici neam. Și răvnesc la ale tale. De aceea trebuie să moară! Ei bine, acest război milenar pentru sărăcie, nevoi și neam a reușit să decimeze Ordinul. Ai rămas doar tu, un tânăr sărac cu duhul, dar lenș și nepriceput. Ești eminescianul clot dotat cu arbaletă, magie și suliță, care va străpunge tălpile sensibile ale armiei orcești. Pe post de tânără (și singură) speranță a omenirii, preț de 24 de niveluri (aproximativ opt sau nouă ore de joc pe nivelul mediu de dificultate) va trebui să împliești cu orice preț haltele de orci să ajungă la porțile prin care își vor invada patria mună. Și scorul. Mai ales scorul, căci mă îndoiesc că vă pasă foarte mult de soarta sătenilor hamici și primitori din spatele porților.

Și-a murit Grubshalzguk...

Gut. Am stabilit de ce este crucial să omori toți orcii, să vedem puțin cum vei duce la îndeplinire acest plan deosebit de incorect din punct de vedere politic. Așadar, cum moare orci? Exact cum ți-ai dori să moară un orc care îți violează intimitatea propriului castel. Feliat, împuns, străpuns, înghionțit, înțepat, ars, înghețat, fulgerat, tocat, strivit, dizolvat, topit, gazat, forfecat, mărunțit, pisat, măcinat și așa mai departe. Ai la dispoziție toate instrumentele de care ai nevoie pentru a-i face pe sărmanii orci să blasteme ziua în care ți-au ciocnit la poarta castelului cu berbecul. La început, capcanele te vor ajuta cel mai mult. Ca orice poveste de succes, și a ta începe într-un castel mobilat modest. Vei primi doar o gropiță cu smoolă (care înțeține dușmanul) și legendara capcană cu țepușe. Pe măsură ce înaintezi în poveste, vei căpăta tot felul de capcane clasice care nu o

dată ți-au pus capăt carierei de erou în cine știe ce RPG sau platformer hardcore. Gropi cu cărbuni înșipți, buzdușe care cad din tavan, pereți care scuiță săgeți, ciuperci halucinoase, butoaie explozive, lame circulare ca-n Indiana Jones, toacăre de orci, catapulte, capcane cu abur, pistoane imense etc. Și toate sunt ale tale pentru vecie. Iar când capcanele nu mai fac față numărului de orci (și se întâmplă deseori), jocul se transformă într-un mic și simpatic action/shooter visceral. Cred că nu îți închipuiai că vei sta cu mâinile în buzunar și capcanele te vor scuti de muncă, headshots, epicate și viscerălii orcești. Doar ești un erou multilateral dezvoltat, cu arbaletă de asalt, suliță și patru vrăji. Și fi sincer, nu te mânăncă puțin dejele când vezi douăzeci de orci alinați ca în fața plutonului de execuție? Păi nu e păcat să-ți lași să treacă fără să dai și tu măcar un headshot ca în zilele bune ale Cantărilor? Mai ales că unele niveluri chiar pot

fi terminate fără a folosi nicio capcană. E rău și un achievement pentru treaba asta, care te face să fi mândru că ai pus și tu osul la înfăptuirea genocidului orcesc.

Puțin mai încolo, trei donșoare cu puteri majore (Elemental Weaver, Steel Weaver și Knowledge Weaver) vor sări în ajutorul nostru. Nu, nu vor alerga goale pușcă prin castel cu fulgere fășnindu-le din... urechi! Întru desfurarea erotică a Eroului, ci ne vor vinde anumite bonusuri deosebite de utile pentru vrăji, capcane, gardieni etc. Yup, în Orcs Must Die totul costă bani, dar, din fericie, orcii nu ți-au invadat castelul cu buzunarele goale. Șmecheria cu weaverițele ăstea e, că, odată ce ai ales oferta uneia dintre ele, restul nu-ți mai sunt accesibile. Dacă te bazezi pe capcane și gardieni, anuci cu bani în Steel Weaver, dacă ești genul do-it-yourself, cari bani în Elemental (vrăji) sau în Knowledge (nu m-am atins de el până acum). Așadar, decizi, deci urme de tactică.





Duios Hoarda trecea

Demo-ul nu mi s-a părut deosebit de tactic. E drept, m-a impresionat măcelul, dar am avut ceva rețineri vizavi de versiunea full, mai ales că am mai butonat recent un joculețe care era, de fapt, demo-ul repetat de vreo doisprezece ori. Dacă nu-mi venea să mă pricopsesc cu o mândrețe de STC (Sindromul Tunelului Carplan, pentru cei care n-au jucat Diablo) muncind ca descreieratul un șoarece care n-are nicio vină că a ajuns în casa mea. Nu l-am cumpărat, cum procedez de obicei când mă mănâncă degetele să scriu un joculeț mic și cul*, ci am cerut o versiune de review, cum procedez de obicei când vreau să îmi plătesc facturile și să-mi cumpăr haine de iarnă. Fiindcă producătorul tăcea, deadline-ul se apropia, iar facturile pot aștepta până luna viitoare, l-am cumpărat cu intenția de a fi nemilos cu el dacă luna viitoare o să rămân fără internet și mouse pentru trei ore de distracție timpâ. După unsprezece

ore consecutive de joacă, chiar înainte să adorm cu capul pe tastatură și să-l visez pe Zuluf înconjurat de orci vișnii, am decis că au fost unsprezece euro bine cheltuiți, iar internetul va fi plătit din banii de bere.

Ceea ce a început ca o distracție simplă, un măcel terapeutic pentru oameni simpli, stresați sau cu foarte puțin timp la dispoziție, s-a transformat într-un joculețe mult mai tactic și provocator decât a lăsat demo-ul să se vadă. Deși campania poate fi terminată în vreo șapte sau opt ore pe nivel mediu de dificultate (War Mage), vi se oferă o mulțime de motive să reveniți la ea iarăși și iarăși. Primul cârlig ar fi sistemul de... notare. Cu cranii. În funcție de evoluția ta în nivel (timpul, numărul de orci care au ajuns la rift etc.), vei pierde misiunea sau vei primi între unul și cinci stele... cranii. Craniele sunt folosite pentru a-ți upgrada permanent capcanele (în general, damage mai mare, rază de acțiune mai întinsă sau cost mai mic). Fiindcă majoritatea upgrăde-unilor chiar nu sunt de aruncat, sigur vei simți nevoia să îți im-



Teap!

bunătățești jocul. Adică să testezi diverse tactici, până îți lăse numărul maxim de cranii, să rape dușmanul de pă Hentemet dă ciudă că tu ai cranii mai multe. Dacă îți ies din prima sau dacă dorești (și vei dori, crede-mă) să vezi în câte moduri pot da colțul trei sute de orci, poți revizita nivelurile anterioare, unde nu te împiedică nimeni să găsești alte și alte soluții la problema orcasă. Folosind, desigur, și instrumentele primite între timp (de obicei, „descui” câte unul pe misiune). Pentru cei mai vanitogi dintre voi, miza crește când apar clasele online. Nu s-a genul de individ competitiv, dar mi-am petrecut vreo două ore încercând diverse combinații de capcane până am reușit să obțin un scor măreț într-o misiune jucată pe nivel maxim de dificultate (Nightmare). Care nivel de dificultate este „descuiat” după ce termini campania pe War Mage. Dar voi reveni la Nightmare puțin mai încolo.

Trebuie să spun că numărul de obiecte (capcane,



viaji și gardenii) pe care le poți căra cu tine într-un nivel este limitat. Și le alegi la început. Pe nivelul de dificultate War Mage, ai timp să inspecțezi nivelul înainte să ieși o decizie și să încropești un plan. În momentul în care ai pus o capcană, se consideră că alegerea este finală, și adio. Pentru a-ți ușura treaba, traseele orclor sunt marcate, și se spune cu ce lighioane vei avea de-a face și, în plus, nu intră nici musca în castel până nu apeși tu G.



Nightmare schimbă datele problemei și te ține constant în priză. Jivinele sunt mai dure, vechile tactici nu mai funcționează atât de bine (eu de-abia pe Nightmare am început să folosesc Grinder-ul, și ce bine mi-a prins). În plus, nu mai poți inspecta atent nivelul ca în War Mage. Îți alegi frumusețea arsenalului și pomești la omor, iar dacă nu mai ții minte harta (dihăniile nu mai sunt chiar aceleași, după cum am mai spus), Forța fie cu tine! Am apucat să joc vreo câteva niveluri pe Nightmare și, dacă n-ai fi trebuit să predau mâine articolul, în fața PC-ului m-ar fi uitat Dumnezeu! Orcilor. Nu mai pun la socoteală cele câteva hărți terminate doar cu trei crani, care parcă văd că n-o să-mi dea pace la noapte. Și am impresia că Zulu m-a luat în leaderboards și tre să-l depășesc pe Internet dacă vreau să dovedesc lumii că o fi fost Sibiu capitală culturală, da' tot Brașovul-i fruncea genocidului orcesc. Pe de altă parte, orcii nu trebuie să ne învrăjească. Din nefericire, producătorii nu sunt de aceeași părere, și multiplayer-ul cooperativ a fost uitat într-un sertar. De unde sper că va răni și forma de patch gratuit (ca în cazul lui Sanctum) sau măcar ca DLC plătit, căci parcă, oricât de contra DLC-urilor aș fi, aș scoate niște dolare!



din buzunar dacă asta îmi va permite să mă scald în lumina genocidului alături de un amic la fel de versat în arta vânătorii de orci. Am găsit cel puțin două hărți care ar fi perfecte pentru un co-op pe cinstre.

Ei, dar vorba lungă este bogăția orcului. Uitați-vă la mine cum stau și scriu veră și uscate în timp ce cizez-le de orci zburdă fără grija zilei de mâine pe pășunile Internetului. Cumpărați-l că merită. Între noi fie vorba, dacă ești un părinte îngrijorat că odrasla ta are note mari și nu va mai putea ajunge fotbalist (sau dacă ai impresia că ajutorul de șomaj și-a depășit salariul și dorești să remediezi problema), cumpără jocul. Să văd cum o să-l mai ardă de teme micuțului Florin când 6 836 de orci îl amenință realitatea virtuală. N-o să mă vrea nici fotbal, dar nu le poți avea pe toate. Acum vă las, căci mai am de măcelărit încă 14 761 de orci ca să obțin achievement-ul de 30k. De morți!

deLAN

VERDICT LEVEL



- Orci
- Trasee
- Să Moară
- Ilustrații multiplayer-ului

PE SCURT:

ORCI, OMCI

9

Get it here: www.producer.com Distributor: www.ubisoft.com Online: www.ubisoft.com

CERINTE MINIME: Procesor Intel Core i3-2100 / Memorie RAM 8GB / Hard Disk 1TB

ALTERNATIVA SANCTUM

FPS + Timp de joc + SF = Love

Lupta pentru supraviețuire continuă

RESISTANCE 3™

Vă mai amintiți de Resistance: Fall of Man, FPS-ul care pus umărul la lansarea celui de-a treia generații a consolei PlayStation? În caz că nu, aflați că Fall of Man este și va rămâne unul dintre cele mai bune shootere butonate vreodată pe PS3, iar continuarea acestuia, Resistance 2, nu s-a lăsat mai prejos, oferind nu doar o campanie fantastic de antrenantă, ci și moduri de joc online distractive. Dar iată-ne acum în prezența lui Resistance 3, care încearcă să-și întreaacă predecesorii din toate punctele de vedere. Să vedem dacă reușește.

Excelentă fasolea în seara asta!

Un nou erou

În Resistance 3 ne revine rolul lui Joe Capelli (cel care l-a împușcat mortal pe eroul original, Nathan Hale, în finalul jocului Resistance 2), acțiunea petrecându-se după alungarea acestuia din cadrul armatei. Vedeți voi, unii încă mai credeau în salvarea lui Hale (infestat cu un virus extraterestru) și au dorit să-și arate reproșul cumva. Însă întreaga poveste este etalată în introducerea cinematică a jocului, așa că nu voi intra în detalii, mai ales că nu vreau dau vreun spoiler celor ce abia acum se gândesc să ia seria la control. Pe scurt, Joe Capelli aterizează

din armată direct în brațele Rezistenței, mai exact una dintre puținele celule rămase, din care mai fac parte soția și fiul lui. Extraterestrii Chimera au câștigat, iar omenirea nu mai poate duce un război de avengurgură împotriva acestora, iar ultima opțiune a grupurilor rămase a fost să se ascundă. Sub pământ, în clădiri baricatedate, oriunde ochii invadatorului nu pot să pătrundă. Sentimentul de disperare și lipsa de speranță a acestora sunt omniprezente în prima parte a jocului.

Povestea ia o cu totul altă turnură când una dintre patrulele Chimera descoperă ascunzătoarea lui Capelli și



Umplem barca cu mizerii



Un colet pentru Zăna Măseluță



Desparțire



Boss fight



Vănat de lunetiști - unul dintre cele mai bune părți din joc

a grupului său, moment în care se decide evacuarea. Ca din senin, își face apariția și o mai veche cunoștință a noastră, doctorul Malakov, ce caută ajutorul lui Capelli pentru un ultim și disperat act de curaj îndreptat împotriva invadatorilor. Eroul nostru are din nou șansa să salveze omenirea, iar pentru asta va pleca la New York, unde va încerca să distrugă mașinăria extraterestră care amenință să pună capăt existenței umane pe Pământ.

Aventura este una solitară, de-a lungul ei întâlnind oameni care îl ajută, dar și pungești care îl pun bețe-n roate. Pentru a elimina singurătatea, există opțiunea de a-l juca în mod cooperativ via PSN sau pe aceeași consolă, designul nivelurilor fiind cât se poate de potrivit pentru o aventură în doi. Hărțile sunt mai întinse, iar opțiunile tactice s-au înmulțit în Resistance 3. Totuși, deși impresioniști, boii nu sunt sunt prea diversi, nici măcar mulți, iar unii sunt surprinzător de ușor de răpus chiar și fără aplicarea unor tactici elaborate.

Surpriza cea mare o constituie inamicii care nu fac absolut nimic, de parcă o forță nevăzută l-ar fi împietrit în așteptarea glonțului care să-l ducă într-o lume mai bună, iar eu nu am ezitat. Astfel de bug-uri sunt o noutate pentru serie și nu pot să sper decât că mulțimea de patch-uri, oferite chiar din primele zile de după lansarea jocului, le-au rezolvat cumva. Inclusiv cele două momente în care jocul pur și simplu s-a blocat, refuzând să ducă misiunea mai departe. Ce-i drept, problemele s-au rezolvat cu câte un restart (slavă Doamnei că checkpoint-urile sunt dese), dar nu asta ar fi trebuit să fie soluția.

Campania nu durează mai mult de opt ore, însă un jucător metodic ar putea scoate mai mult de zece din el, iar secvența de final nu mai lasă să se întrevadă o continuare. Surprinzător este faptul că aceasta este extrem de scurtă și lipsită de substanță, secționând campania brusc, atât de nefiresc, încât rămai cu impresia că trebuie să mai urmeze ceva, dar... pauză. Nu urmează nimic,



La nevoie, îi dibuim și prin pereți

iar eu am rămas tintuit în fața televizorului fără a-mi crede ochilor. Wha... The End!

Din fericire, nu lungimea campaniei sau modul în care ea se termină vă vor rămâne mai mult în minte, nici faptul că nu ați reușit să vă atșați de Joe Capelli, prea ocupat să împuște chestii ca să mai aibă timp și de pozești elaborate. Vă veți aminti mai mult de decorurile spectaculoase, designul excelent al nivelurilor, ce oferă șansa aplicării unor tactici dintre cele mai diverse, dar mai ales de arsenalul din dotare. Resistance 3 nu dezamăgește din acest punct de vedere, venind în întâmpinarea fanilor cu arme memorabile, precum Bullseye sau Marksman. Dintre noutăți se remarcă Mutator-ul și alte câteva pe care vă las să le descoperiți singuri, pentru a nu strica surpriza, fiecare dispunând de moduri secundare de tragere sau declanșare a unor încălțări explozive.

D-ale împușcaților

Resistance 3 dispune de o componentă multiplayer în care găsim 12 hărți, ce nu au nicio legătură cu campania solo, și cinci moduri de joc - Breach, Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag și Chain Reaction.

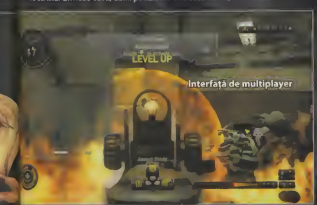
Nimic cu adevărat nou sub soare, însă gameplay-ul este solid și acțiunea foarte alertă. Sănătatea este regenerabilă, iar arme din ce în ce mai bune capeteți numai acumulând puncte de experiență, ce vor putea fi folosite apoi exact ca în Modern Warfare. Adică pentru a achiziționa perk-uri (recomand scuturile) și upgrade-uri. Hărțile în sine sunt complexe și oferă căi alternative de abordare a unui obiectiv, iar învătarea acestora ajută extrem de mult o echipă bine încheată. Păcat că experiența mea online a fost curmată

de un blocaj, chiar al consolei, care a făcut destul de greu fața problemelor cu care a venit jocul, scăderile bruște de framerate (sacadări), fiind neplăcute pe toată perioada cât am jucat Resistance 3 online. Și totuși...

... te prinde

Foarte mulți spun că Resistance 3 este cel mai bun titlu din serie, însă tind să nu le dau dreptate. Având în vedere povestea mai puțin elaborată și problemele tehnice care l-au măcinat chiar din primele momente de după lansare, nu am cum să o fac. Mai mult, ca ultimă parte a trilogiei, lasă multe întrebări fără răspuns și o face în cel mai neinspirat mod cu putință. Cu toate acestea, odată rezolvate problemele tehnice, avem parte o experiență FPS ca la carte, unică pe PlayStation 3, dar asta numai cu condiția ca cineva să se ocupe de rezolvarea lor. Poate că a făcut-o deja.

KIMO



Interfață de multiplayer

VERDICT LEVEL

+

- designul caracterelor
- acțiunea satisfăcătoare
- arme deosebite
- mulți factori „qualitativi”
- bug-uri
- prețuri

PE SCURT:

Ca gameplay și joc de șose scâmbie, Resistance 3 este un FPS solid. Ca final de trilogie însă, nu își face prea bine treaba.

75

Game

Producător

Distribuitor

Ofertant

Scăderea

Online

ON-LINE

Moduri de joc

ALTERNATIVA KILLZONE 2
Nu au a plecat mai mult decât Killzone 2, mai ales datorită poveștii memorabile. Pentru posesorii unei console PlayStation 3, seria Killzone este cea mai bună alternativă la Resistance.

11/2011 LEVEL 67

Viva La Revolución! Cum care revoluție? Aia indie, că tot s-au purtat discuții aproape interminabile despre ea în ultima vreme... Adevărul este că, în ultimii ani, am asistat parțial la o renaștere a tot ceea ce înseamnă pasiunea pusă în jocuri, principalele responsabile fiind studiourile mici, independente, care încă creează din plăcere și nu neapărat pentru bani. Sau poate sunt eu mult prea naiv... Unul din jocurile care mi-a însușit entuziasmul ăsta de moment este *Rochar*, un side scrolling platformer „with a twist”, produs de finlandezi de la Recoll Games.

Mineriada gravitațională

Se facea că, undeva, într-un viitor nuclear, omenirea căuta disperată resurse prin toate cotioanele rocilor mai mult sau mai puțin cosmice. John Rochar, brav miner spațial, împreună cu echipa sa, se afla în linia întâi. Mă rog, linia întâi a ghinioniştilor, pentru că se pare că Rochar & co, aveau un talent deosebit la a găsi absolut orice, numai turbiniumul mult căutat nu. Dar ce mai contează un minereu banal atunci când dai peste ditamai rămășițele ale unui străvechi templu de origine amer-indiană? Sau când ești un soi de Gordon Freeman cu tot cu Gravity Gun, în variaanta redneck? Fie vorba între noi, povestea poate fi trecută cu vederea, aceasta încadrându-se cu succes în categoria de intrigă. Îndeajuns de bine dezvoltate pentru a justifica evenimentele din joc și... nimic mai mult.

Ce contează cu adevărat este gameplay-ul, care combină genul platformer cu puzzle-uri care mai de care mai variate, bazate pe o sumedenie de idei, împrumutate de ici și colo. După cum aminteam un picuț mai devreme, Rochar are la dispoziție un

Space Mărin

rochar

Prinde-o p'astă!

Puzzle Shifter

By our powers combined...

Unity Engine, me likey :D

Jon St. Rochard

O fi el Rochard cam grăsun și cam țărănoi, dar arată al dracului de bine. Întregul joc are un aspect foarte curat și îngrijit realizat, Recoil Games optând pentru folosirea tehnologiei Unity Engine (www.unity3d.com). Este vorba despre un motor grafic mai mult decât capabil, oferit în mod gratuit în versiunea sa de bază; numai bun pentru a transforma aspirațiile unor game designeri în devenire în realitate. Cechirău! Ce-i drept, când acțiunea se înfierbântă și pe ecran apar o mulțime de inamici, proiectile și roboți zburători, bătrânul PS3 începe să găfăie și framerate-ul o cam la în jos. Din fericire, aceste situații sunt destul de rare.

Poate mai ultimorea este însă partea audio, Rochard beneficiind în acest capitol de o atenție deosebită din partea producătorilor. Personajul principal este interpretat de nimeni altul decât Jon St. John (ultra-cunoscuta voce a lui Duke Nukem), iar melodia de pe genericul jocului, Grinder's Blues, este interpretată de Poets of The Fall (Alan Wake anyone?). De asemenea, unele din temele muzicale ce apar pe parcursul jocului mi-au amintit suspect de mult de Deus Ex: Human Revolution, un joc al cărui soundtrack tronează de câte-a luni în playlist-ul Winamp-ului personal.

Thumbs up

Ce mai încoale și-ncoace, Rochard e mișto. Nu-l a doua venire a Mesiei, dar e un puzzle platformer bun, căteodată frustrant, alteori ingenios, cu grafică și sunet mult peste medie și cu o durată de joc apreciabilă. Și, având în vedere cât costă (7,99\$ sau 9,99\$, în funcție de regiune), ar fi păcat să nu-l adăugăm la colecția digitală. Pwetty pwease?

Cosmin Aionită

Gravity Gun (pardon, G-Lifter), cu ajutorul căruia, la început, va putea folosi lăzile de prin decor pentru a-și croi drum prin nivelurile întortocheate ale jocului. Ulterior, unealta din dotare va primi numeroase upgrade-uri, care îi vor permite vrednicului nostru minier să o folosească pe post de blaster (pentru a se apăra de inamici), aruncător de grenade (cu mai multe tipuri de muniție) sau să se balanseze la zeci de metri înălțime ca un veritabil Tarzan startrekian. Combinații posibilitățile oferite de G-Lifter cu abilitatea lui Rochard de a altera gravitația (zboară pule, zboară!) sau cu apariția câmpurilor de forță codate pe culori (obiectele artificiale nu pot fi transportate prin cele albastre, materia organică nu poate pătrunde prin cele roșii, focul și energia nu pot trece prin cele galbene, iar zidurile energetice albe blochează absolut tot) și obțineți rețeta unui joc deloc simplu.

Din păcate, dificultatea căteodată crescută nu reiese doar din proiectarea ingenioasă a puzzle-urilor, unele

dintre cele mai frustrante momente fiind cauzate de controlul un pic stângaci. Când trebuie să topăi de nebun în gravitație redusă cu cine știe ce cutii după tine, contra timp, parcă ți se îmbărligă degetele pe controller într-un mod deloc fericit. Nici fizica foarte exactă nu ajută foarte mult: căteodată o operațiune simplă în teorie, precum construirea unui mic turn de containere, se transformă într-o sarcină aproape imposibilă din cauza modului prea realist în care reacționează obiectele din mediul înconjurător. Și credeți-mă, pentru a găsi toate secretele jocului, ai nevoie de răbdare de fier. Răbdare care poate ceda și în cazul unora dintre luptele din joc, de care nu poți trece fără a memora mai întâi pozițiile tuturor inamicilor. Trial and error ftw! Din fericire, cei duși să treacă cu vederea aceste inconveniente se vor putea bucura de 9-10 ore de joc efectiv, mai mult decât suficient pentru un titlu downloadabil al cărui preț nu depășește zece dolare.



Ai dracului huliganii...

VERDICT

LEVEL

+

-

▶ platformer + puzzle + gravity gun = tare

▶ grafică/muzică mai ca la Hamtaro decât

▶ durată multă

▶ costă puțin

▶ sunet impresionant

▶ controlul poate deveni înconfortabil în unele situații

▶ bapto trial and error

PE SCURT:

8.4

Produsător

Distribuit

Ofertă

ON-LINE

ALTERNATIVA SHADOW COMPLEX

Pu platformer, dar pe platforma concurentă (ore what i doi there?). Deși mult mai orientat către partea de acțiune, pentru jucătorii precum Shadow Complex merită să ai Xbox 360 și un abonament la Xbox Live.



La trântă cu Natura

Am ucis zeci de mii de zombi, naștiți, teroriști, anarhiști, masochiști, bicicliști, ochelariști, telemetriști, triști, riști și câștigați, dar cu natura dezlințuită nu m-am mai războit cum se cuvine încă de pe vremea pleoscânelor de lut. Nu așa cum o făceau brigadierii din vechime, în fața muncii cărora cădeau stâncile de fier ca nevolnicele spice de grâu în fața secerătoarelor frunțate de la Cooperativă. From Dust, mai exact versiu-

nea de preview (cu care am și rămas, de altfel) trimisă de Ubisoft, mi-a deschis poarta de a sculpta în peisaj cu o mână de artist, de a struni natura, de a pune dop vulcanilor, totul spre binele poporului meu. Speram, de asemenea, să se transforme la un moment dat într-un Populous, să dau cu lavă în dușmani, să le înfund cosmelle, să fac fluviul să treacă prin mijlocul satului vecin și să îmi urc tribul pe cele mai înalte culmi ale progresului. Sau

măcar pe un munte, unde nu-l poate ajunge lava vecinului. Well, nu-l chiar așa. Deși From Dust are un vibe molyneuxian (colegul Alexandru Puiu m-a întrebat: „e d'alu' Mulinex ăla?” după ce m-a urmărit cinci minute), nu și-a depășit condiția pe care și-a făcut-o cunoscută în cele două niveluri demonstrative. Un puzzle simpatice, chiar fascinant dacă ești genul care se poate distra cu jeleu, puțin nisip și un pahar cu apă, cu un potențial imens care a fost realizat doar pe jumătate. Hai, trei sferturi, că am dat de lavă și pot transforma apa în jeleu. Când eram mic, eram fascinat de gelatină și jeleuri.

Deși principiul de funcționare l-am explicat mai în detaliu în Hands-on, nu cred că strică o scurtă recapitulare. Ești Ze Breath și trebuie să-ți ghidezi poporul. În nivele există o serie de obeliscuri, iar tu trebuie să-ți ajuți poporul să ajungă la ele. Ușor de zis, ceva mai greu de făcut, având în vedere că AI-ul (din nou o chestie care nu mi s-a arătat în preview) care îți controlează pălămiile e ușor tâmpițel în diverse situații. Unele obeliscuri îți oferă câteva puteri ze-lești (pentru o perioadă de timp apa din peisaj se

evaporă, poți transforma apa într-un fel de gelatină, stingi toate incendiile de pe hartă) cu ajutorul cărora trebuie să îți protejezi poporul de natura dezlințuită în timp ce încerci să îi ghidezi către alte și alte obeliscuri. Și eram asta faci tot jocul. Pentru o vreme, pare (și este, de fapt) foarte meseriaș, dar spre final parcă a început să mi se plătească și mi-aș fi dorit mai multă diversitate. Și o schemă de control mai acută, și ceva opțiuni grafice în plus, plus de ce să mă îndrăgesc în jurul cozii, mi-aș fi dorit un per tot mai îngrijit, nu unul făcut în dorul leilor. Mai ales că a fost înmormântat verșinea de PC cu vreo două zile înainte de lansare. Cică pentru lustru. Mai fac o precizare, de la început corecție la Hands-on (luna septembrie) că eu vă mai interesează: m-am intrat nisipul în ochi și mi s-a pierdut că văd sandbox unde nu e. Nu există un mod sandbox propriu-zis, în care să modelezi peisajul doar de dragul de-a o face, dar vă puteți preface pentru o vreme că nu vă pasă de obiective. Mai puțin atunci când designerul a scris căteva dezastre de toată frumusețea și sunteți obligați să vă vedeți exclusiv de puzzle, nu s-o lăsați construind noi forme de relief. Bine măcar că avem challenges și unii cu mai multă răbdare ar putea să le la la purcat pentru a-l prelungea viața lui From Dust.

În concluzie, m-am distrat ceva alături de From Dust, dar nu-mi pot stăpâni sentimentul că se putea mai mult. Și la sum a tratat Ubisoft (tartorul ăi mar, căci omul nostru de legătură de la Ubisoft a zăbătit să ne facă rost joculețului (gafe majore cu DRM-ul, portare suspectă, puțină reclamă, nici până în ziua de azi nu am primit un cod de review, dar avem vreo trei Call of Juarez), mă îndoiesc că o să mai existe un From Dust 2. Dar, dacă ar exista, vrem mai mult Populous. Sau mai multă libertate. Sau amândouă, că suntem nesătui! Atât.

ciolan



VERDICT LEVEL

+ Nu-i fă rău
 + Fascinant în gamele de nivel

- Ripă peisajul
 - Controlul
 - AI-ul
 - Jucătorii în gamele

PE SCURT:

Un joc de strategie în timp real, dar nu vine pe termen mediu și lung, ci pe termen scurt. Să-l joci, să-l joci, să-l joci, dar să-l joci pe termen scurt.

7.5

Game: ...
 Producător: ...
 OS: ...
 CEREINTE MINIME: ...
 ...

ALTERNATIVA POPULOUS

Un joc de strategie în timp real, dar nu vine pe termen mediu și lung, ci pe termen scurt.

mercury



Argintie-ca-Mercurul și Cei Șapte Izotopi

Nu știu câți ați prins optzeciul Marble Madness sau cât s-a prins el de voi, dar lăsați că istoria a fost bună cu el și vă permite acum să jucați o rudă ceva mai îndepărtată, dar la fel de interesantă. Un sequel pentru jocul de PSP Archer Maclean's Mercury, portat ulterior pe PS2 ca Mercury Meltdown și apoi, sub același nume, pe Wii, cu Revolution în coadă. Titlul este autoironic și face mișto în general de febra remake-urilor „HD”, de unde Hg în coadă.

În caz că nu știți, prin contrast brutal cu viednicul Sodiu (v-a explicat povestea lui ciolan într-o mușetare mai veche), Mercurul e una dintre cele mai mari puteri de elemente, care la formă lichidă la banala temperatură a camerei, îți hălește tot popornul și se uită toată ziua la Discovery Science, pătându-ți canapeaua. Și le-

neș fiind, nu putea fi protagonistul unui puzzle în care să faci și el o treabă serioasă. Să mute el o cutie, să tragă o manetă, să gândească în portaluri? Doamne Ferește. Așa că, pentru a-i putea întreține stilul de viață excentric și delăsător, proprietarii au fost nevoiți să reinventeze un joc video în care bielele niveluri sunt cele care depun tot efortul, înclinându-se, rotindu-se și frezându-se pe muzica standard zduci-zduci (care din fericire poate fi înlocuită cu propria colecție de metale grele), la comanda utilizatorului, pentru a călăuzi biligonguța fleșcăită argintie printr-o junglă abstractă de forme geometrice statice și nu prea. Comutatoare, platforme, margini fără opritor și alte nenorociri pândesc la fiecare înclinare a nivelului, iar suprafața perfectă pe care se plimbă mercurul nu lasă prea mult loc de eroare. Tributarii lui Marble Madness, uneori trebuie să colorezi mercurul în diverse nuanțe pentru a putea trece peste anumite platforme (și adesea pentru a fi „admis” la finalul nivelului), iar treaba se complică atunci când ceea ce trebuie nu e tocmai la

îndemână din prima și ajungi să tai mercurul în două cu puterea vârfurilor ascuțite din nivel ca să le poți colora diferit și apoi combina în nuanțe necesară.

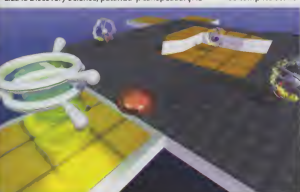
Alteori, trebuie să culegi atomi sau să termini nivelul cât mai repede, fără a irosi nicio picătură de mercur. Treaba o ia razna abia atunci când scopurile se combină în același nivel și constă cu stupoare că, după muncă de precizie și efort, nenorocitul de mercur nu



are culoarea trebuincioasă sau că ai uitat să culegi un atom de litu care își freacă viclean neutronii ascuns pe după vreun cotton obscur. Așa mi s-a năzărit că puzzle-ul de față e mai mult pentru minți răbdătoare decât scilpitoare, ajutate de mâini dibace.

Tempul de înjumătățire al Mercury Hg este de 30 de niveluri, dar producătorii intenționează să-l crească prin casele lăsate goale în Tabelul lui Mendeleev și promit că vor lansa în curând doi izotopi noi, care la temperatura dolorului internetului capătă stare de DLC-uri.

Calc



VERDICT LEVEL

- level design excelent
- preț mic, time waster bun
- music transfer
- musica standard manuală

PE SCURT: Un puzzle de enervare ca level design deosebit, care amintește de Marble Madness. Prevăcătorește oare? Așezăți în jurul unui termometru vechi și încercați să-l terminați în cel mai scurt timp.

7.8

Produs de: **Produs de: Distribuit de: Distribuit de:**

Ofertant: **ON-LINE** eBook: **ON-LINE**

ALTERNATIVA STACKING
 Un alt joc de puzzle-uri este cel de la Double Fine (Pachetare, Double Fine), în care jocul lui Charlie Brooker, cu mai multă manie din lumea, care trebuie să-și elibereze dinăuntrul dinăuntrului dinăuntrului și să elibereze lumea de terroarea industrială dinăuntrului.

X-MEN DESTINY

Destinul lor a fost să strice un joc

Când spun „lor”, mă refer la producătorii jocului, Silicon Knights. Am văzut-o de atâtea ori până acum și de fiecare dată mă enervez, deși ar trebui să mă aștept. Unii se folosesc ca ultimele lepre de reputația unui produs și fac o porcărie care se vinde doar datorită numelui de pe copertă. X-Men: Destiny este unul dintre acele jocuri. Este atât de prost încât îți vine să dai cu el de pământ din primele cinci minute de joc.

Aciunea jocului are loc după moartea profesorului X, când descoperim niște X-Men dezbinăți, care mai de care mai scârbiți de lumea din jur și cu atitudini complet nesănătoase pentru oamenii normali din jur. Până când îți dai seama că nu e chiar un lucru bun și încearcă să se reculegă de pe jos. În momentul în care se dorește să se îngroape securea războiului semnând un tratat de neagresiune între mutanți și oamenii normali, un atac al unui mutant suspectat a fi Magneto dărâmă toată șandramaua, iar conflictul se redeschide.

Toată bătălia din joc are loc între tine și purificatori. Aceștia sunt o latură extremistă a omenirii care încearcă să nenorocască tot ce nu e ca ei. Evident că nu au nici o șansă. La fel de evident este că nu știu că nu au nici o șansă, dar sunt perseverenți.

Aici intri tu în calcul. De la început alegi un personaj dintre cele trei disponibile și pieci la rupt capete. Ai de ales între o mătăhală jucător de fotbal, o mică imigrantă japoneză și un polițist care se trage dintr-un purificator de mare înținut. Cum tot timpul am încercat să aleg dintre personaje pe cel care era cel mai predisus la fofileală și nu la măciuceală nebunească, am optat să mă joc cu nipoana liliputană. Nu mică mi-a fost marea să văd ulterior că modul de joc nu e nici legătură cu alegerea personajului. Doar secvența de



la început îți oferă o idee asupra istoriei sale. În rest, tot o apă și-un pământ.

Imediat ce optezi pentru un personaj, alegi și modul în care să se dezvolte din punctul de vedere al genei mutante. Proiectarea de energie, un fel de mag ce dă non-stop cu fireballs, energy boosted quick attacks, adică unul care dă repede cu pumnul sau controlul densității, care sună fain, dar de fapt te transformă într-un animal ce poate primi mulți pumni fără să-i simtă. Slab de tot.



Iar de aici totul se limitează la a da pumni cu nemiluită în cine îți stă în cale, făcând misiuni care se rezumă la același lucru. Ți se oferă o opțiune, care nu are niciun fel de importanță de fapt, și anume pentru cine le faci. Poți să te dai cu X-Men, cei buni, sau cu Brotherhood of Evil Mutants (BEM). Stați liniștiți, misiunile sunt aceleași. O porcărie.

Pe parcursul jocului vei strânge puncte de experiență pe care le vei folosi pentru a descuia cinci dintre cele opt abilități asociate modului de joc ales la început. Aceste abilități vor putea fi îmbunătățite dacă vei culege genele X ascuse prin oraș. Odată ce vei culege patru identice, acestea se vor putea combina și obține ceva. Ce, nu știu, că nu am găsit patru la fel. Dar nici nu am stat să le caut, doar am vrut să termin cât mai repede cu porcăria asta de joc.

Mai mult nici nu vă mai spun. Este un joc prost. Arată îngrozitor și, mai ales, este unul dintre jocurile ce salvează înainte de o secvență peste care nu poți sări. Așa că, dacă se nimereste să te împotmolești la o luptă mai grea, de fiecare dată când vei relua salvarea, va trebui să privești cele cinci minute pregătitoare. Horor.

Koniec

VERDICT LEVEL



nu prea are

peste multe puncte a fi enervante

PE SCURT:

Un joc prost. Un ecran pentru doar vreo 10 secunde pe joc. Nu mai multe puncte în mlaclă decât are de joc.

1

Game: Producător: Distribuitor:
X-Men: Destiny: Konami

ALTERNATIVA ORICUI ALT JOC
Un joc prost, enervant. Cel mai prost.

DOUBLE D SERIOUS SAM

Double?! Quadruple poate



Stiu că, de fiecare dată când trebuie să scriu ceva legat de Serious Sam, vă scriu despre noaptea în care/acum mulți-mulți ani, șase proști au stat cu o ladă de bere și un server de Serious Sam pornit o noapte întreagă și s-au simțit mai bine ca niciodată. Da, odată, demult, eram șase, acum mai suntem patru, dintre care unul e imprudent și celălalt... eh, celălalt e și el aici.

Se făcea că în ziua respectivă a fost ziua cuiva de la muncă. Nu mai știu a cui, dar nici nu contează. Ce contează este că, de fiecare dată când beam o berică (două, trei) la o șezătoare de la muncă, ni se făcea poftă de cântăr. Da, Counter-Strike. După ce am dat mucus la cohorte întregi de prostani pe internet, ne-am gândit că singurii care ne-ar putea face față în acele momente deșănțate ar fi doar niște monștri controlați de un AI sublim. Așa s-a pornit

cea mai minunată noapte din viața lui Sebăh. Douăsprezece ore de pac-pac și bere, și chicote și râsete și înjurături și miștouri și iar chicote și râsete.

Iar acum, după atâția ani, un alt Serious Sam. Cu mult diferit, fără multiplayer și doar cu puțin mai slab decât originalul. Asta dacă guști ironia macabră și tone de sânge împrăștiat pe ecran.

De la stânga la dreapta

Cea mai mare diferență între cele două jocuri este faptul că Double D nu mai este un FPS. Este un side-scroller. Dacă nu știi ce e un side scroller, înseamnă că ești încă tânăr. Ceea ce nu este deloc un lucru rău. Un side-scroller este un joc în care tu, ca jucător, vezi acțiunea din lateral, iar această acțiune curge de la stânga la dreapta. Cele mai bune exemple sunt jocurile Mario, Prince of Persia (originalul),

Sonic sau, mult mai târziu, Abe's Oddysee.

Așadar Serious Sam Double D este un side-scroller. Nu strâmba din nas! Nimic din atmosfera originală nu s-a pierdut. Sam este la fel de macho, poate un pic prea macho, iar monștrii la fel de zgometosi și dobitoci. Sam, Serious Sam se întoarce din nou în trecut

pentru a salva viitorul. Povestea chiar nu contează. Este un joc în care important este să omori cât mai mulți monștri în cât mai multe feluri posibile. Iar aceste feluri sunt oferite de ceva ce nu ai mai văzut până acum. De ce să alegi o singură armă dintr-o panoplie întreagă când le poți folosi pe toate deodată? Cum? Nimic mai simplu, folosește Gunstacker și brusc tommy-gun-ul tău se atachează un shotgun și un aruncător de flăcări și o pușcă laser și o un și încă o. Nimic nu îți mai stă în cale. NICIODATĂ!

Întregul joc este plin de umor. Monștrii fără cap vorbesc fără niciun fel de problemă, muștele trag cu arme laser, apare un nou tip de sinucigași. Niște gagici fără cap, cu bombe în loc de țâțe. Sam este imun la farmecele sexului slab și omoară fără discriminare în stânga și în dreapta. Fără milă! Ca la Verdun.

Clar nu este un joc pe care să-l ratezi. Chiar dacă nu arată cine știe ce, Double D este bun să-ți aducă aminte de vremurile de aur ale jocurilor pe PC. Serious Sam pentru președinte!

Koniec



VERDICT LEVEL



- multe arme care poate ofta
- fun, fun, fun
- amintirile ne răscolesc
- grafică optimizată

PE SCURT:

Nici prea greu, nici foarte foartă. Un joc de dumbul plăcut.

7.5

Jack Productor Distribuitor
004-LIME comunitygames.com/seriousanddouble

CERINTE MINIME:

Procesor: Pentium III 450 Acțiune: 3D 100MB Memorie: 64MB

ALTERNATIVA: SERIOUS SAM HD

Amici! Nimic și mai puțin puțin pentru tine, ne-ți lăimele decât că te joci Serious Sam HD. Am zis?





Art By Game

Câteva luni mai târziu: „Nelcușoare... hai, recunoaște, jocurile sunt artă.” „Parcă ești o moară stricată. Da, jocurile produc artă: vizuală, auditivă și câteodată lirică sau literară, dar în momentul în care iei în considerare și gameplay-ul... pentru mine, majoritatea covârșitoare se întorc la ce sunt ele de fapt, jocuri.” „Bine... am mai pregătit trei, să te convingă.” „Dă-ncoace!”

Proun

www.proun-game.com

Cine ar fi crezut că un concurs de viteză prin tablouri abstracte (clutați sau imaginați-vă) Piet Mondrian sau/și Wassily Kandinsky, cu atingeri de Dali și Pop Art,

Unul din cele mai reușite trasee făcute de comunitate.



ar fi atât de interesant? Ideea e simplă, tot ce ai de făcut este să rotești sfera pe acel cablu, pe care-l putești observa în poze, astfel încât să nu se izbească de niciun obstacol și să ajungi primul la linia de finish. Cu cât rezisti mai mult fără să te izbești, cu atât viteza va crește. Dacă rezisti suficient de mult timp, vei strânge energie pe care o poți elibera sub forma unui boost (tot de viteză). Și atât.

Interesant este că, pe lângă calitățile artistice incontestabile (arată demențial în mișcare, la viteze amețitoare, mulțumită simbului și stilului artistic deosebit al producătorului), jocul a ajuns (este în dezvoltare de mai

bine de 6 ani, timp în care i-au tot fost adăugate și glee-fute componente) să albe și un gameplay intens și antrenant. De fapt, în acest moment cred că bate majoritatea titlurilor arcade de pe piață. Senzația de viteză, frumusețea, dar și opțiunile: campionat, single race, împotriva ta (shadows), a calculatorului sau într-un multiplayer local de până la patru oameni. Scorerile comparate instantaneu cu cele de pe Internet și traseele făcu-

te de comunitate, toate îl plasează fără probleme acolo. Păcat că e prea scurt. Prețul este și el imbatibil. Poți plăti cât vrei sau deloc ori te poți întoarce pentru a dona ceva în caz că ai decis că merită.

Aș vrea să atrag atenția asupra documentației (și ea la fel de gratuită) care vine împreună cu jocul și te învață cum să-ți construiești propriul traseu, asupra ușurinței cu care poți descărca și integra circuite construite de comunitate, dar mai ales asupra muzicii. Rar mi se întâmplă să vreau să deschid un joc doar pentru a-l asculta muzica. Un jaz antrenant numai bun de ascultat în timp ce te dai în rollercoaster.



Pollock și Andy Warhol ar fi mandri.

Trauma

www.traumagame.com

În Trauma vă puteți plimba prin visele și gândurile unei tinere femei care a suferit un accident de mașină. Un joc greu ca atmosferă care nu încearcă să distreze. Avem nevoie de mai multe cuvinte pentru jocuri, joc duce mereu cu gândul la veseli, dar de multe ori apreciez un titlu pentru altceva, nu pentru gameplay-ul lui „distractiv”. Eu aș numi Trauma mai repede psihanaliză interactivă. Îmi place că producătorul înțelege bine conceptul de vis sau de comă și se joacă cu absurdități, metafore și drumuri care se învârt în cerc. Îmi permit să spun chiar și că Trauma e mai bun decât Inception din acest punct de vedere. Visele, iluziile, himerele, fricile nu sunt clare, matematice, structurate, sunt un amalgam de gânduri care nu prind sens decât după mult timp și răbdare. Bine, asta nu-l face și mai distractiv decât Inception. Titlul se aseamănă mai repede cu filme ca The Insider sau mai noul Bluitful, filme care nu sunt făcute tocmai pentru a te distra, dar din care înveți atât de multe. Urăsc să spun că ăsta nu este pentru toată lumea, dar Trauma nu este dar pentru cineva care se gândește la ei ca la un joc pentru cineva care-l deschide pentru a-l termina. Trebuie să vrei să intri în lumea lui, să vrei să scotocești prin mintea acestei tinere și să revii asupra celor patru locații/vise pentru a mai înțelege un pic, pentru a mai



O să vă placă mult de tot efectul folosit pentru a deschide calea prin acest tunel.

descoperi un „final” și poate, pentru a o convinge că încă merită să lupte pentru viața ei.

Deși jocul arată foarte bine și are și sunet și voci pătrunzătoare, gameplay-ul este și el la fel de greoi/neprietenos ca povestea și muzica – diapozitive (slide-uri) înșiruite prin care trebuie să cauți indicii (fotografii) și simboluri (mouse gestures – o linie, o spirală și altele). Simboluri care pot fi apoi reproduse în alte locații pentru a muta un obiect, a îndepărta un perete etc. Singurele, de altfel, elemente care-ți aduc aminte că Trauma este un joc. Cumpărați-l cu grijă sau, mai repede, jucați-l on-line și, dacă vă place, reveniți și accordați-i creațiunii sprințul vostru.

Angoasă și neîncredere, plus o voce demențială, elemente caracterizante Traumei.



I USED TO BE ABLE TO GET UP THERE SOMEHOW. I DON'T THINK I WILL BE ABLE TO NOW.

The Bridge

thebridge.hypercubegames.net

Acest titlu, finalist al festivalului Indie Cade din acest an și probabil viitor câștigător în cadrul câtorva categorii, a fost o surpriză plăcută, un puzzle asemănător cu Braid în care nu te joci cu timpul, ci cu gravitația. Titlul nu este încă lansat spre vânzare, dar este terminat. Un demo poate fi descărcat de pe pagina producătorului.

Unii nu pricep că mamele noastre doar glumeau când spuneau că am întors casa cu curul în sus.

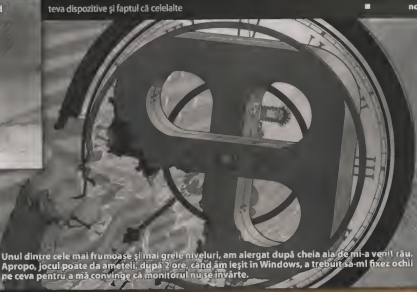


lui... iar dacă îți plac puzzle-urile, la fel și versiunea full. Nu vă dau mai multe detalii pentru că gândurile îmi sunt contradictorii: e ca și cum v-aș recomanda să pirați jocul, ținând cont de faptul că producătorul spune dar că-l va lansa spre vânzare cât de curând... Deh... presupun că, dacă puținul pe care l-am spus vă ajută să-l obțineți, e meritul vostru, ca un prim puzzle pe care trebuie să-l rezolvați înainte de a începe un altul. Am încre-

dere că, dacă va însemna ceva pentru voi, vă veți întoarce și veți accorda sprințul vostru echipei, în timp ce ceilalți dintre voi probabil că l-ar fi piratat sau trecut cu vederea oricum.

Pe lângă direcția artistică interesantă, jocul este și un foarte bun puzzle, care te lasă să rotești imaginea pentru a transforma în podele oricare altă suprafață în încercarea de a ajunge la cheia care-ți va deschide ușa către nivelul următor. Pare ușor, dar câte ceva dispozitive și faptul că celelalte

obiecte respectă logica gravitațională chiar dacă tu ești pe tavan îți vor da dureri mari de cap. Plăcute de altfel, dacă-ți plac puzzle-urile inteligente și oarecum pretențioase. Spun pretențioase pentru că, la fel ca Braid și Bridge, are o poveste alambicată. Poveste care de data asta nu m-a prins. Nu se înfiripă ca în Braid, pare forțată, iar eu unul am refuzat să o descos și să o gândesc. E bine că e acolo, dar eu m-am bucurat mai mult de joc decât de gândurile aruncate asupra „marginilor realității”.



Unul dintre cele mai frumoase și mai grele niveluri, am alergat după cheia ala de mi-a venit rău. Apropo, jocul poate da așteptări, după 2 ore, când am ieșit în Windows, a trebuit să-mi fixez ochii pe ceva pentru a mă convinge că monitorul nu se învârt.



Hello Mr. Fancy pants, forgive me if I don't shake hands!

Vă lăudați c-ați ras tot cartierul la Counter? Nu mai încap podiumurile clăsimentelor de CoD de aerele voastre? Sunteți mari tacticieni de Battlefield și Team Fortress? Go to Hell! Nu vă înjur, dragii mei, ci vă recomand din suflet să faceți asta, în compania personajului după care mi-am tras porecla, într-unul dintre cele mai crâncene shootere făcute vreodată, pe același engine Build care a scos pe rafturi smintite Duke Nukem 3D, Shadow Warrior și Redneck Rampage. Personal, preferințele mele se îndreaptă către Blood, un „pulp fiction” lipsit de gust într-un mod cât se poate de estetic și Inspirat, de un kitsch sublim, care pare făcut mai degrabă de Ed Wood în colaborare cu Tarantino și Rodríguez decât de o echipă de programatori, plini de trimeri (pop references, cum zic americanii) delicioase puse în scenă către Lovecraft, King, filme ca Jaws, Freddy, Dawn of the Dead, It's Alive și multe, multe altele.

Caleb e un pistolar din Vestul Sălbatic și totodată comandant al unui misterios cult, Cabał, care-l venerază pe Tchemobog. Cuplat cu Ophelia, individul ajunge cu ea în selectul grup The Chosen, apropiații zeului, care, din motive „ahem” nespecificate se hotărăște să-l

radă pe toți. Bineînțeles că admirarea unui capac de momânt din interior nu poate reține atenția unui protagonist hotărât prea multe zeci de ani, așa că, într-o



perioadă care amestecă prima jumătate de secol 20 într-un cocktail atomic, Caleb scoate născul din cavou, scuturându-și parpalacul, fixând pălăria și mai ales roșind celebrele vorbe din Army of Darkness: I live... Again!

Vă spun, nu sunteți bărbați adevărați până nu încercați măcar proba de foc din primul Blood, cu niveluri întortocheate, căi de acces mai secrete decât în alte jocuri și niște satane de înamici care vă vor bântui





luni de-a rândul după ce veți fi sucombat de nenumărate ori sub teroarea lor. Care corectitudine politică? Ce-i ala bun simț? Călătoria savuroasă din Blood este un scop în sine, care pentru mine a căpătat valoare adăugată mai ales acum, după excesul de shooter militare cu teroristi sau războaie mai mult sau mai puțin mondiale și supradroza generală de post-apocalipsă. Aici, totul e permis. Vrei să împuști inamici clasici precum țigăni, arahnide

de sau șobolani? Prea bine, dar vezi că sunt greu de nimicit. Poate preferi să faci înot viteză cu un pește preistoric pe urme? Hal, recunoaște că ți-ai dorit mereu să joci prinse cu mână din Familia Addams! Nu lipsesc nici variante zombificate de maniaci cu topoare sau măcelari, cultiști și fanatici în robe mănăstire de ciotganuri și Tommy Gun-uri. Chiar și Tesla își face intrarea grandioasă prin ditamai tunul electric. V-a plăcut UFO? Avem și subacvatici bipezi de-al Cthulhuiului, alături de corcitură între fantome și moartea cu coasa. Garnitura e completată de cerberi, gargul și... profeți falși. Cu toții mai agresivi decât o turmă de mistreți băgați într-un sac și bătuți cu parul, mie unuia mi-au dat (material) de... furcă. Fiindcă nici arsenalul protagonistului nu poate fi neglijat, țin să zic că m-am îndrăgostit pur și simplu de varietatea de unelte de distrugere. Furca e de bază, preferata mea, excelentă și la înțepat și chinuit civili nevinovați, presărați și ei la tot pasul. Apropos, dacă-l jucați, vă indic să nu killyiți populația inocentă înainte de a vă lămurii dacă nu cumva puteți sări pe ei pentru a intra în vreo zonă secretă. Urmează clasicul pistol de semnaliza-

re, care a pus toți inamicii pe jar, pușcucul de vânătoare cu țevi duble tăiate - satisfacție garantată - sau, bineînțeles, Thompson-ul și dinamita. La egalitate cu furca sunt păpușa hoodoo, nu tocmai distrugătoare, dar care face monstruțiile să scoată niște gemete amuzante (și te rănește pe tine dacă nu-i nimeni sub crosshair) și sceptorul aruncător de bile de foc, care șteie și să fure viața de la adversari. Mai interesant e că poate fi înfipit în pământ și folosit ca suport când încerci să ajungi la o platformă mai înaltă.

Mai presus de toate, Blood e singurul joc în care am avut onoarea să părăsesc fauna și flora instainală a boșilor cu o bichetă Zippo și un deodorant.

Odată ce vă terminați călătoria în primul Blood și ale sale expansiuni (Cryptic Passage și Plasma Pak), merită să aruncați o privire și peste Blood 2: The Chosen. Deși 3d-ul relativ timpuriu și nu extrem de detaliat pe engine-ul Lithtech (folosit anterior pentru Shogo, ulterior și pentru excelentul No One Lives Forever) e mai greu de înghițit decât pixelii vâdți retro ai primei părți, umorul brut și atmosfera întunecată au șanse bune să vă mențină interesul, de-a lungul unei povești mai detaliate, dar la fel de puțin relevante. Vă avertizez, veți fi aruncați în viitor cu vreo sută de ani, când cultul devine corporație (și dacă mă gândesc bine, e foarte potrivit, fiindcă majoritatea corporațiilor au niște protocoale și politici interne adormite de culturi obscure). Singurul mare păcat al lui Blood 2 este level designul zic eu inferior, per total, și poate selecția mai puțin inspirată de inamici. Și cu toate astea, când îmi amintesc de prima scenă din el, cu metroul, încă mă trec fiori plăcuți.

Dacă nu-l încercați, nu pot să zic că veți rata vreo referință în domeniu, dar veți pierde în mod sigur o hală de suculentă din Istoria noastră subterană a jocurilor.

„When you get to hell, tell them I sent you. You can get a group discount.”

Calc

www.gog.com



PORTAL 2

PEER REVIEW



Calul de dar nu se caută la dinți

GEN: PUZZLE PRODUCĂTOR: VALVE DISTRIBUITOR: VALVE

Pentru mulți dintre cei care se ocupă cu producerea de jocuri, DLC-urile sunt o afacere câteodată mai profitabilă decât jocul original.

Necesită un volum mult mai mic de muncă și, de obicei, sunt doar câteva hărți în plus sau se adaugă câteva cămăși extra. Cu toate acestea, se vând ca pâinea caldă.

Valve a ales să ofere un DLC în mod gratuit celor care aveau deja Portal 2, iar acest lucru nu poate decât să ne mulțumească, fie că acest DLC este o porcărie, fie că nu. Nu poți să te superi pe cineva când îți oferă conținut extra, fără să îți ceară nici măcar un ban. Rar vezi așa ceva.

Și mai fain este că acest DLC este destinat unuia dintre jocurile pentru care ai vrea să ai conținut să te țină o viață întreagă. Cine se satură repede de puzzle-uri interesante, de portaluri și de Glados fie nu e în stare să le facă, fie... nu știu. Rămân la nu sunt în stare să le facă.

Atât Portal 1, cât și Portal 2 mi s-au părut pe cât de faine, pe atât de scurte. Acele puține niveluri în care a trebuit să-mi pun roțile în mișcare doar au deschis apetitul pentru un joc ce ar fi trebuit să fie grandios.

De aceea, am sărit pe acest DLC, sperând să-mi mai astâmpăr un pic setea de provocare mentală, stimulată de o poveste interesantă și de personaje pitorești.

Și-au fost nouă

Peer Review ne mai aduce nouă noi niveluri pen-

tru jocul în cooperativ. Nu sunt nici mai grele, nici mai ușoare decât cele precedente, ci exact pe aceeași linie. Nimic nou, ci exact aceleași elemente ca până acum, aranjate diferit. Diferit față de Portal 2 este faptul că nu mai ești stimulat de poveste. Glados nu mai este aceeași prezență diafano-mortală, ci pare doar o umbră a ceea ce a fost. Chiar m-am intristat ascultându-i unele replici puerile. S-au dus zilele în care te insulta cu finețe și ironie, acum o face pe față și grosolan. Păcat.

DLC-ul nu vine doar cu aceste nouă niveluri noi, ci ne oferă și un Challenge Mode, asemănător cu cel existent în Portal. Glados va ține seama de câte portaluri folosești și cât timp îți ia să termini un anumit nivel. Foarte nasol este că aceste niveluri sunt luate direct din joc, fără să fie scoase măcar comentariile lui Wheatley sau ale lui Glados din fundal. În timpul jocului nu sunt deranjante, dar în momentul în care trebuie să le ascuți de o sută de ori pentru că vrei să-ți îmbunătățești un timp sau să reduci din numărul de portaluri folosite, îți vine să te sui pe pereți.

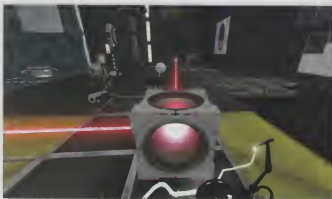
Din nefericire, Peer Review nu are și un mod de Advanced Challenges, așa cum a avut portalul original.



Nu se mai adaugă provocări noi într-un nivel deja existent, nu dispăre o podea sau un perete devine mat, imun la portaluri.

Dar, până una-alta, este încă un pic de conținut pentru un joc excelent, conținut oferit gratuit.

■ Koniec



Apare o dată la 2 săptămâni!

De ce un nou format?

Pentru că am dorit să ne detașăm de restul plutonului, oferindu-vă ceea ce facem noi cel mai bine: articole practice pentru utilizatorii începători și cei de nivel intermediar, la un preț decent.

Știri, gadget-uri și review-uri de produse găsiți peste tot, dar materialele colecționabile din categoriile Securitate, Office, Hardware, Windows, Internet, care să explice pas cu pas cum funcționează o aplicație sau cum trebuie configurat un sistem de operare pentru a rula corect, puteți citi doar în PC-Practic.

Bineînțeles că nu renunțăm la rubrica de Sfaturi și Trucuri, care va răspunde, număr de număr, problemelor comune și, de multe ori, urgente ale utilizatorului obișnuit.





Program: SHADOWS

Dacă vă place să vă uimiți prietenii prezentându-le la o bere sau poate la o băutură mult mai obscură decât berea jocuri neștiute și ne jucate de nimeni, ați nimerit unde trebuie. Out of the Shadows este un joc despre care n-a auzit prea multă lume. Mai mult, Out of the Shadows este un joc de Spectrum despre care n-a auzit prea multă lume, deci în urma lecturării acestui scurt „remember”, s-ar putea să deveniți mai hardcore și mai old-skool decât 99,9% din gamerii români. Cine știe, s-ar putea să-l lăsați în ceață până și pe Al Bătrâni.

Out of the Shadows este un dungeon crawler excepțional lansat în 1984 de compania britanică Mizar. N-ați auzit de Mizar, pentru că au dat faliment la scurt timp după ce și-au lansat jocul. În ciuda review-urilor excelente (a se citi „review-ul”, deoarece CRASH este singura revistă de specialitate în care am reușit să găsim un review), distribuitorii vremii nu s-au arătat prea interesați de Out of the Shadows. Drept urmare, Mizar a reușit să vândă doar patru sute de copii. Într-un final, ca urmare a unui editorial publicat de aceeași revistă CRASH, o companie britanică, Gem Distribution, s-a arătat interesată de Mizar, dar a fost prea târziu pentru aceștia din urmă. Pentru că cei buni mor de tineri. După cum vedeți, falimentul imediat următor unui joc care îndrăznește să iasă din standardele impuse de comercianți nu este o boală inventată de Industria modernă.

Out of the Shadows poate fi descris ca un roguelike (RPG în mod text), cu diferența că lumea de joc era reprezentată grafic și nu cu ajutorul unui set de caractere ASCII cum se întâmplă de obicei în roguelike-ul clasic. A, și acțiunea se desfășura în timp real. În rest, principiul de funcționare era cam același. Îți alegeai un personaj (dwarf, elf sau om), modelat după calapodul RPG-ului fantasy clasic, și alături de el explorați o lume generată aleatoriu, populată cu diverse lichioane (14 tipuri) care-ți purtau sâmbetele. Desigur, ți se pune la dispoziție o colecție impresionantă de arme, armuri și alte obiecte de uz cavaleresc.

D BREAK - CONT repeats, O1

avesalom

Life
Energy
Breath



Command error

HERO INFORMATION

Race : Human
Experience 25
Strength 10
Dexterity 10
Hit Points 50
Burden 12
Oil time 0
Torch time 0
Injuries 24
Head 9
L.Arm 7
R.Arm 1
L.Leg 7
Rooms 1
Treasures 0
Saves 0



MORNING



Singurul tău prieten era un negutător plasat convenabil la o distanță mică de coșmelia în care deschideai prima dată ochii. Negustorul juca un rol crucial în mica ta aventură, deoarece era singurul care îți putea procura mâncare. Și o torță (sau un lămpaș cu ulei dacă voiai și mai multă lumină). Căci jocul nu fusese botezat Out of the Shadows pentru simplul motiv că dădea bine în reclamele printate. Ciclu zi-noapte, peșterile întunecate și gropnițele în care te puteai trezi dacă nu te uital pe unde mergi te obligau să porți în permanență o torță cu tine. Asta dacă nu țineai mortisă să cartografiezi o subterană folosind doar sunetele produse de teasta ta goală izbîndu-se de pereți (nu prea era recomandat, căci în momentul în care te izbeai de un obstacol, pierdeai o cantitate infimă de hit-points).

În ciuda aspectului grafic ușor rudimentar, Out of the Shadows s-a făcut remarcat prin atenția la detalii. Sau ce numeam noi detalii în 1984. Adică acel ciclu zi-noapte pe care l-am pomenit mai sus, iluminarea, câmpul vizual al personajului tău, moralul monștrilor, damage localizat, un sistem de răni, capacitatea inventarului, detalii cu un impact major asupra gameplay-ului. Unii monștri preferau să atace doar în întuneric, alții fugeau mîncînd pămîntul la vederea semenilor udiși, deveneau mai vulnerabili. Când luptai împovărat de... loot, lumina se diminuea pe măsură ce torța se consuma, existau o multime de factori care trebuiau luați în calcul înainte să te repezi ca orbetele în subterană. Comenzile (deplasare, atac și așa mai departe, în total vreo 29 la număr) erau introduse de la tastatură, după modelul aventurilor în mod text. La început nu era foarte comod, atacul în special e ușor problematic avînd în vedere natura real time a jocului, dar te obișnuiai rapid. Și e un obstacol minor dacă iei în calcul câte țări fi putut oferi Out of the Shadows dacă ai fost unul dintre cei patru sute de cumpărători. Sau măcar unul dintre cei o mie două sute de pirai. Căci cine naiba piratează un joc care s-a vîndut în doar patru sute de exemplare? Out of the Shadows însemna gameplay deosebit de complex (pentru 1984), o lume imensă (sute de locații), zeci de ore de aventuri, rejucabilitate crescută, dungeon crawling ca la mama acasă. Nu știi cât de mult v-ar atrage așa ceva acum, când cei care știu să caute pot găsi pe puțin șapte rougelikes geniale, dar merită să îl încerci și să vă gândiți cum v-ar fi afectat acum douăzeci de ani.

O OK, O!

BOUNDED LINE: NONE
YOUR TRACKTIME: 00:00TIME LEFT: UNLIMITED
TRACK LEVEL: 0.00 %SCORE: 500
MONEY: \$10000

LAT: 00.00 | LONG: -127.00

RESPONDER, LOCALHOST
CPU: 4 CPU: 0 Integrity: 10RESEARCH-2, INSECION.LAN
Firewall: 10 CPU: 2 Integrity: 10

Simulator de arhitectură

MAINFRAME, INSECION.LAN
Firewall: 10 CPU: 4 Integrity: 10AP-SEC-2, INSECION.LAN
Firewall: 0 CPU: 2 Integrity: 0
AI controlled server (NOT HOSTILE)
EMP: 0 % | DOB: 10 %AP-SEC-1, INSECION.LAN
Firewall: 0 CPU: 2 Integrity: 0
AI controlled server (NOT HOSTILE)
EMP: 10 % | DOB: 10 %AP-SEC-3, INSECION.LAN
Firewall: 0 CPU: 2 Integrity: 0
AI controlled server (NOT HOSTILE)
EMP: 0 % | DOB: 10 %AP-SEC-4, INSECION.LAN
Firewall: 0 CPU: 2 Integrity: 0
AI controlled server (NOT HOSTILE)
EMP: 0 % | DOB: 10 %ARCH, INSECION.LAN
CPU: 10 CPU: 2 Integrity: 0BACKUP, INSECION.LAN
Firewall: 10 CPU: 2 Integrity: 0ENV, INSECION.LAN
Firewall: 10 CPU: 2 Integrity: 10
AI controlled server (NOT HOSTILE)
EMP: 0 % | DOB: 10 %CONTROL, INSECION.LAN
Firewall: 10 CPU: 2 Integrity: 10
Voiceprint authentication on

HACKER EVOLUTION DUALITY

LulzSec – The Game

Omul de rând percepe știința ca magie sau, în cel mai bun caz, ceva de neluțel. În consecință, de câte ori o formă de media încearcă să-i servească ceva științific, poate să își rezerve anumite... licențe poetice. Vezi: orice episod din orice CSI. Extrase: „Mărește și clarifică.” Sau „O să fac un GUI în Visual Basic și o să urmăresc IP-urile”. Nu, Hollywood. NUI și de aid se naște și insulta adusă bunului simț, pe numele ei, „Hollywood Hacking”.

Vedeți voi, înainte să fiu programator, mă uitam și eu cu ochi cât cepele la Hackers, Swordfish, Johnny Mnemonic sau orice alt film care conține un copchilaș cu ochelari și pricepere la calculatoare și voiam să fiu hacker. Ce am învățat eu despre hacking din filme:

- constă în a tașta foarte-foarte rapid
- hackerii au la dispoziție interfețe grafice foarte elaborate și futuriste care descuri cât mai creativ procesul de spargere a unui sistem
- pentru hackeri, deși au interfețe grafice, mouse-ul este o unealtă inexistentă
- hackerii nu au nevoie să scrie nicio linie de cod, totul se face prin programele foarte specializate
- hackerii arată ca Hugh Jackman
- La un moment dat, am pus mâna și pe un CD plin de troieni și viruși denumit „Hacker's toolkit”, care avea

o droale din programele mai sus menționate, dar nu l-am descifrat niciodată. M-am dat bătut destul de repede, iar mai apoi, după un liceu, o facultate și câțiva ani ca programator, am aflat cam în ce constă toată treaba și e plictisitoareeeee... Dar să revenim un pic în liceu, când am pus mâna întâmplător pe un joc numit Uplink.

Hacker Revolution

Uplink era un joculeț de câteva zeci de mega publicat de o firmă numită Introversion (care a mai făcut și Darwinia), cu un design simplu și aproape mononocrom în tente de albastru și muzică obligatoriu electronică. Uplink se voia un „Simulator de hacking” și evoca atmosfera din Neuromancer (pe care, nefind pasionat de IT SF, nu am citit-o, dar așa mi s-a spus).

În ceea ce privește partea de hacking, era cel puțin la fel de stupid ca Swordfish, dar reușea totuși, ca joc, să fie distractiv. Puterea procesorului tău determina viteza cu care terminai o operație (spart de parolă, dezactivare de firewall etc.), memoria RAM, numărul de procese care puteau opera în același timp în mod eficient, iar cum programele mai complexe ocupau mai mult loc, trebuia și ceva spațiu de stocare.

Uplink avea câteva tipuri de misiuni. Majoritatea

consta în infiltrare într-un sistem și copiere, ștergere sau manipulare de date. Ruta unei conexiuni putea trece prin mai multe noduri, astfel încât să fi mai greu de urmărit. Alte misiuni implicau urmărirea unui hacker prin log-urile lăstate pe alte stații, transferul unor bani în conturi, modificarea cazierelor unor personaje dubioase și așa mai departe. Fiecare misiune încheiată cu succes aducea un profit și exista și un fir narativ undeva deoparte dacă erai atent (era foarte ușor de ratat), cu un virus care urma să distrugă internetul. În afară de asta, însă, jocul era un sandbox, la multe trucuri trebuia să le înveți jucând.

De exemplu, după un timp, îți dădea seama că nimic nu te oprește să furi banii pe care-i găseai ca dovadă a unei operațiuni de spălare de bani după încheierea misiunii. Dacă urmăreai un hacker, era ușor să vezi metodele folosite de el pentru ascunderea urmelor și să le învești sau chiar să înveți ceva nou de la el. După un timp, observai că poți intra nestingherit pe serverul internic și că este cel mai eficient loc din care să ștergi log-urile pentru a nu putea fi urmărit, pentru că, dacă erai urmărit cu succes, nu aflai instantaneu. Jocul te mai lăsa câteva zile până te trezeai cu poliția virtuală la ușă.

În concluzie, Uplink era o experiență distractivă și unică la vremea ei.



Simulator de oftalmolog



Simulator de Google Earth

Hacker Resurrection

Cândva, recent, conceptul a fost revitalizat de către Exosphen Studios, o companie românească responsabilă cu seria Hacker Evolution. Primul joc din serie l-am ratat. Am aflat de ea doar când Steam mi-a sugerat un joc pe numele său Hacker Evolution – UntoldIGH. Reamintindu-mi cât de mult îmi plăcea Uplink și considerând că 14 euro nu sunt o gaură prea mare în buget, l-am luat și m-am folosit de el în zilele ce au urmat.

Untold e drăguț. Păstrează elementele de bază ale lui Uplink (consola de comenzi, sistemul de hacking), dar părește sistemul open world în favoarea unei abordări bazate pe misiuni. Fiecare misiune are un set de obiective, printre care și o anumită sumă în contul bancar și un trace level maxim.

Asta pentru că acum un hack eșuat nu mai înseamnă game over, ci o creștere a acestui nivel de urmărire, care poate fi și el scăzut cheltuind bani. Scara evenimentelor a fost scăzută, misiunile având loc într-o clădire sau la un colț de stradă.

În principiu, un urmaș simplificat al lui Uplink, dar demn de numele „simulator de hacking”.

Dar.

Hacker Involution

Probabil observați că articolul se apropie vertiginos de final și încă nu am spus nimic despre jocul titular. Asta pentru că am vrut să scot în evidență tot ceea ce Duality ar fi putut să aibă, dar îi lipsește cu desăvârșire.

Gameplay-ul a fost simplificat până la nivelul unui joc de browser. Consola de comenzi ar putea să fie inexistentă și aproape că este, iar tot jocul se poate juca din mouse.



Simulator de stalker

Calculatorul tău dispune de trei caracteristici destructibile și reparabile: CPU, Firewall și Integrity. Vrei să te conectezi la un server? Clic pe ei, și dacă nivelul tău de CPU e mai mare decât nivelul lor de firewall, ai reușit. Apeși doar pe butonul „firewall”. Vrei să interacționezi cu el? Clic pe Interface. Vrei să spargi o comandă vocală? Clic pe Voice Command.

Așa. Mai. Departe.

Procesul e degustător de îndobitocit. Ca să nu mai vorbim de tot felul de nonsensuri de genul „conectarea prin alt server îți mărește puterea de procesare” sau faptul că, după ce am dat log out dintr-un server, trebuie să dau clic pe stația mea pentru a opri procesul de tracking... Diversitatea vine doar prin prisma unor

servele controlate de AI, care devin ostile în momentul în care le hackui și lansează atacuri împotriva ta, transformând jocul efectiv într-un RTS. Acum nu știu despre voi, dar eu când aud „simulator de hacking”, nu mă gândesc imediat la „strategie în timp real”.

Un gen de joc în care contau reflexele mentale și perspicacitatea sau creativitatea câteodată a fost transformat într-un click-racer. Un Minesweeper glorificat cu care am ajuns să regret că am avut de-a face. Îmi cer scuze, Exosphen. Vreau să văd românii excelând în domeniul jocurilor și titlurile voastre precedente arată că puteți mai mult. Probabil că ați turnat mult efort în Duality, dar jocul aici de față nu este pentru mine.

Paul Policarp



Simulator de TRON

VERDICT LEVEL

- ▶ Fără probleme de atenuare creată
- ▶ Faptul că ați desființat Uplink din el
- ▶ Gameplay-ul dintr-un singur clic

PE SCURT:

Un continuare care nu merită atât timp, nici bani investiți. Locurile precedente sunt mult mai bune.

5

Am loading simulator Producător Exosphen Studios Distribuitor Steam
 Oferă: www.exosphen.com **ON-LINE** hackersoluduality.com

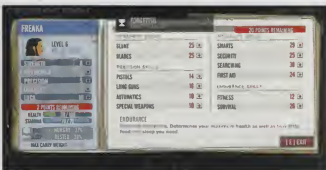
CERINTE MINIME:
 Procesor: Pentium 4 / Athlon / Core 2 / Core i3 / Core i5 / Core i7 / Core i9 / Xeon / Xeon Phi / Xeon E / Xeon E3 / Xeon E5 / Xeon E7 / Xeon E9 / Xeon E10 / Xeon E11 / Xeon E12 / Xeon E13 / Xeon E14 / Xeon E15 / Xeon E16 / Xeon E17 / Xeon E18 / Xeon E19 / Xeon E20 / Xeon E21 / Xeon E22 / Xeon E23 / Xeon E24 / Xeon E25 / Xeon E26 / Xeon E27 / Xeon E28 / Xeon E29 / Xeon E30 / Xeon E31 / Xeon E32 / Xeon E33 / Xeon E34 / Xeon E35 / Xeon E36 / Xeon E37 / Xeon E38 / Xeon E39 / Xeon E40 / Xeon E41 / Xeon E42 / Xeon E43 / Xeon E44 / Xeon E45 / Xeon E46 / Xeon E47 / Xeon E48 / Xeon E49 / Xeon E50 / Xeon E51 / Xeon E52 / Xeon E53 / Xeon E54 / Xeon E55 / Xeon E56 / Xeon E57 / Xeon E58 / Xeon E59 / Xeon E60 / Xeon E61 / Xeon E62 / Xeon E63 / Xeon E64 / Xeon E65 / Xeon E66 / Xeon E67 / Xeon E68 / Xeon E69 / Xeon E70 / Xeon E71 / Xeon E72 / Xeon E73 / Xeon E74 / Xeon E75 / Xeon E76 / Xeon E77 / Xeon E78 / Xeon E79 / Xeon E80 / Xeon E81 / Xeon E82 / Xeon E83 / Xeon E84 / Xeon E85 / Xeon E86 / Xeon E87 / Xeon E88 / Xeon E89 / Xeon E90 / Xeon E91 / Xeon E92 / Xeon E93 / Xeon E94 / Xeon E95 / Xeon E96 / Xeon E97 / Xeon E98 / Xeon E99 / Xeon E100 / Xeon E101 / Xeon E102 / Xeon E103 / Xeon E104 / Xeon E105 / Xeon E106 / Xeon E107 / Xeon E108 / Xeon E109 / Xeon E110 / Xeon E111 / Xeon E112 / Xeon E113 / Xeon E114 / Xeon E115 / Xeon E116 / Xeon E117 / Xeon E118 / Xeon E119 / Xeon E120 / Xeon E121 / Xeon E122 / Xeon E123 / Xeon E124 / Xeon E125 / Xeon E126 / Xeon E127 / Xeon E128 / Xeon E129 / Xeon E130 / Xeon E131 / Xeon E132 / Xeon E133 / Xeon E134 / Xeon E135 / Xeon E136 / Xeon E137 / Xeon E138 / Xeon E139 / Xeon E140 / Xeon E141 / Xeon E142 / Xeon E143 / Xeon E144 / Xeon E145 / Xeon E146 / Xeon E147 / Xeon E148 / Xeon E149 / Xeon E150 / Xeon E151 / Xeon E152 / Xeon E153 / Xeon E154 / Xeon E155 / Xeon E156 / Xeon E157 / Xeon E158 / Xeon E159 / Xeon E160 / Xeon E161 / Xeon E162 / Xeon E163 / Xeon E164 / Xeon E165 / Xeon E166 / Xeon E167 / Xeon E168 / Xeon E169 / Xeon E170 / Xeon E171 / Xeon E172 / Xeon E173 / Xeon E174 / Xeon E175 / Xeon E176 / Xeon E177 / Xeon E178 / Xeon E179 / Xeon E180 / Xeon E181 / Xeon E182 / Xeon E183 / Xeon E184 / Xeon E185 / Xeon E186 / Xeon E187 / Xeon E188 / Xeon E189 / Xeon E190 / Xeon E191 / Xeon E192 / Xeon E193 / Xeon E194 / Xeon E195 / Xeon E196 / Xeon E197 / Xeon E198 / Xeon E199 / Xeon E200 / Xeon E201 / Xeon E202 / Xeon E203 / Xeon E204 / Xeon E205 / Xeon E206 / Xeon E207 / Xeon E208 / Xeon E209 / Xeon E210 / Xeon E211 / Xeon E212 / Xeon E213 / Xeon E214 / Xeon E215 / Xeon E216 / Xeon E217 / Xeon E218 / Xeon E219 / Xeon E220 / Xeon E221 / Xeon E222 / Xeon E223 / Xeon E224 / Xeon E225 / Xeon E226 / Xeon E227 / Xeon E228 / Xeon E229 / Xeon E230 / Xeon E231 / Xeon E232 / Xeon E233 / Xeon E234 / Xeon E235 / Xeon E236 / Xeon E237 / Xeon E238 / Xeon E239 / Xeon E240 / Xeon E241 / Xeon E242 / Xeon E243 / Xeon E244 / Xeon E245 / Xeon E246 / Xeon E247 / Xeon E248 / Xeon E249 / Xeon E250 / Xeon E251 / Xeon E252 / Xeon E253 / Xeon E254 / Xeon E255 / Xeon E256 / Xeon E257 / Xeon E258 / Xeon E259 / Xeon E260 / Xeon E261 / Xeon E262 / Xeon E263 / Xeon E264 / Xeon E265 / Xeon E266 / Xeon E267 / Xeon E268 / Xeon E269 / Xeon E270 / Xeon E271 / Xeon E272 / Xeon E273 / Xeon E274 / Xeon E275 / Xeon E276 / Xeon E277 / Xeon E278 / Xeon E279 / Xeon E280 / Xeon E281 / Xeon E282 / Xeon E283 / Xeon E284 / Xeon E285 / Xeon E286 / Xeon E287 / Xeon E288 / Xeon E289 / Xeon E290 / Xeon E291 / Xeon E292 / Xeon E293 / Xeon E294 / Xeon E295 / Xeon E296 / Xeon E297 / Xeon E298 / Xeon E299 / Xeon E300 / Xeon E301 / Xeon E302 / Xeon E303 / Xeon E304 / Xeon E305 / Xeon E306 / Xeon E307 / Xeon E308 / Xeon E309 / Xeon E310 / Xeon E311 / Xeon E312 / Xeon E313 / Xeon E314 / Xeon E315 / Xeon E316 / Xeon E317 / Xeon E318 / Xeon E319 / Xeon E320 / Xeon E321 / Xeon E322 / Xeon E323 / Xeon E324 / Xeon E325 / Xeon E326 / Xeon E327 / Xeon E328 / Xeon E329 / Xeon E330 / Xeon E331 / Xeon E332 / Xeon E333 / Xeon E334 / Xeon E335 / Xeon E336 / Xeon E337 / Xeon E338 / Xeon E339 / Xeon E340 / Xeon E341 / Xeon E342 / Xeon E343 / Xeon E344 / Xeon E345 / Xeon E346 / Xeon E347 / Xeon E348 / Xeon E349 / Xeon E350 / Xeon E351 / Xeon E352 / Xeon E353 / Xeon E354 / Xeon E355 / Xeon E356 / Xeon E357 / Xeon E358 / Xeon E359 / Xeon E360 / Xeon E361 / Xeon E362 / Xeon E363 / Xeon E364 / Xeon E365 / Xeon E366 / Xeon E367 / Xeon E368 / Xeon E369 / Xeon E370 / Xeon E371 / Xeon E372 / Xeon E373 / Xeon E374 / Xeon E375 / Xeon E376 / Xeon E377 / Xeon E378 / Xeon E379 / Xeon E380 / Xeon E381 / Xeon E382 / Xeon E383 / Xeon E384 / Xeon E385 / Xeon E386 / Xeon E387 / Xeon E388 / Xeon E389 / Xeon E390 / Xeon E391 / Xeon E392 / Xeon E393 / Xeon E394 / Xeon E395 / Xeon E396 / Xeon E397 / Xeon E398 / Xeon E399 / Xeon E400 / Xeon E401 / Xeon E402 / Xeon E403 / Xeon E404 / Xeon E405 / Xeon E406 / Xeon E407 / Xeon E408 / Xeon E409 / Xeon E410 / Xeon E411 / Xeon E412 / Xeon E413 / Xeon E414 / Xeon E415 / Xeon E416 / Xeon E417 / Xeon E418 / Xeon E419 / Xeon E420 / Xeon E421 / Xeon E422 / Xeon E423 / Xeon E424 / Xeon E425 / Xeon E426 / Xeon E427 / Xeon E428 / Xeon E429 / Xeon E430 / Xeon E431 / Xeon E432 / Xeon E433 / Xeon E434 / Xeon E435 / Xeon E436 / Xeon E437 / Xeon E438 / Xeon E439 / Xeon E440 / Xeon E441 / Xeon E442 / Xeon E443 / Xeon E444 / Xeon E445 / Xeon E446 / Xeon E447 / Xeon E448 / Xeon E449 / Xeon E450 / Xeon E451 / Xeon E452 / Xeon E453 / Xeon E454 / Xeon E455 / Xeon E456 / Xeon E457 / Xeon E458 / Xeon E459 / Xeon E460 / Xeon E461 / Xeon E462 / Xeon E463 / Xeon E464 / Xeon E465 / Xeon E466 / Xeon E467 / Xeon E468 / Xeon E469 / Xeon E470 / Xeon E471 / Xeon E472 / Xeon E473 / Xeon E474 / Xeon E475 / Xeon E476 / Xeon E477 / Xeon E478 / Xeon E479 / Xeon E480 / Xeon E481 / Xeon E482 / Xeon E483 / Xeon E484 / Xeon E485 / Xeon E486 / Xeon E487 / Xeon E488 / Xeon E489 / Xeon E490 / Xeon E491 / Xeon E492 / Xeon E493 / Xeon E494 / Xeon E495 / Xeon E496 / Xeon E497 / Xeon E498 / Xeon E499 / Xeon E500 / Xeon E501 / Xeon E502 / Xeon E503 / Xeon E504 / Xeon E505 / Xeon E506 / Xeon E507 / Xeon E508 / Xeon E509 / Xeon E510 / Xeon E511 / Xeon E512 / Xeon E513 / Xeon E514 / Xeon E515 / Xeon E516 / Xeon E517 / Xeon E518 / Xeon E519 / Xeon E520 / Xeon E521 / Xeon E522 / Xeon E523 / Xeon E524 / Xeon E525 / Xeon E526 / Xeon E527 / Xeon E528 / Xeon E529 / Xeon E530 / Xeon E531 / Xeon E532 / Xeon E533 / Xeon E534 / Xeon E535 / Xeon E536 / Xeon E537 / Xeon E538 / Xeon E539 / Xeon E540 / Xeon E541 / Xeon E542 / Xeon E543 / Xeon E544 / Xeon E545 / Xeon E546 / Xeon E547 / Xeon E548 / Xeon E549 / Xeon E550 / Xeon E551 / Xeon E552 / Xeon E553 / Xeon E554 / Xeon E555 / Xeon E556 / Xeon E557 / Xeon E558 / Xeon E559 / Xeon E560 / Xeon E561 / Xeon E562 / Xeon E563 / Xeon E564 / Xeon E565 / Xeon E566 / Xeon E567 / Xeon E568 / Xeon E569 / Xeon E570 / Xeon E571 / Xeon E572 / Xeon E573 / Xeon E574 / Xeon E575 / Xeon E576 / Xeon E577 / Xeon E578 / Xeon E579 / Xeon E580 / Xeon E581 / Xeon E582 / Xeon E583 / Xeon E584 / Xeon E585 / Xeon E586 / Xeon E587 / Xeon E588 / Xeon E589 / Xeon E590 / Xeon E591 / Xeon E592 / Xeon E593 / Xeon E594 / Xeon E595 / Xeon E596 / Xeon E597 / Xeon E598 / Xeon E599 / Xeon E600 / Xeon E601 / Xeon E602 / Xeon E603 / Xeon E604 / Xeon E605 / Xeon E606 / Xeon E607 / Xeon E608 / Xeon E609 / Xeon E610 / Xeon E611 / Xeon E612 / Xeon E613 / Xeon E614 / Xeon E615 / Xeon E616 / Xeon E617 / Xeon E618 / Xeon E619 / Xeon E620 / Xeon E621 / Xeon E622 / Xeon E623 / Xeon E624 / Xeon E625 / Xeon E626 / Xeon E627 / Xeon E628 / Xeon E629 / Xeon E630 / Xeon E631 / Xeon E632 / Xeon E633 / Xeon E634 / Xeon E635 / Xeon E636 / Xeon E637 / Xeon E638 / Xeon E639 / Xeon E640 / Xeon E641 / Xeon E642 / Xeon E643 / Xeon E644 / Xeon E645 / Xeon E646 / Xeon E647 / Xeon E648 / Xeon E649 / Xeon E650 / Xeon E651 / Xeon E652 / Xeon E653 / Xeon E654 / Xeon E655 / Xeon E656 / Xeon E657 / Xeon E658 / Xeon E659 / Xeon E660 / Xeon E661 / Xeon E662 / Xeon E663 / Xeon E664 / Xeon E665 / Xeon E666 / Xeon E667 / Xeon E668 / Xeon E669 / Xeon E670 / Xeon E671 / Xeon E672 / Xeon E673 / Xeon E674 / Xeon E675 / Xeon E676 / Xeon E677 / Xeon E678 / Xeon E679 / Xeon E680 / Xeon E681 / Xeon E682 / Xeon E683 / Xeon E684 / Xeon E685 / Xeon E686 / Xeon E687 / Xeon E688 / Xeon E689 / Xeon E690 / Xeon E691 / Xeon E692 / Xeon E693 / Xeon E694 / Xeon E695 / Xeon E696 / Xeon E697 / Xeon E698 / Xeon E699 / Xeon E700 / Xeon E701 / Xeon E702 / Xeon E703 / Xeon E704 / Xeon E705 / Xeon E706 / Xeon E707 / Xeon E708 / Xeon E709 / Xeon E710 / Xeon E711 / Xeon E712 / Xeon E713 / Xeon E714 / Xeon E715 / Xeon E716 / Xeon E717 / Xeon E718 / Xeon E719 / Xeon E720 / Xeon E721 / Xeon E722 / Xeon E723 / Xeon E724 / Xeon E725 / Xeon E726 / Xeon E727 / Xeon E728 / Xeon E729 / Xeon E730 / Xeon E731 / Xeon E732 / Xeon E733 / Xeon E734 / Xeon E735 / Xeon E736 / Xeon E737 / Xeon E738 / Xeon E739 / Xeon E740 / Xeon E741 / Xeon E742 / Xeon E743 / Xeon E744 / Xeon E745 / Xeon E746 / Xeon E747 / Xeon E748 / Xeon E749 / Xeon E750 / Xeon E751 / Xeon E752 / Xeon E753 / Xeon E754 / Xeon E755 / Xeon E756 / Xeon E757 / Xeon E758 / Xeon E759 / Xeon E760 / Xeon E761 / Xeon E762 / Xeon E763 / Xeon E764 / Xeon E765 / Xeon E766 / Xeon E767 / Xeon E768 / Xeon E769 / Xeon E770 / Xeon E771 / Xeon E772 / Xeon E773 / Xeon E774 / Xeon E775 / Xeon E776 / Xeon E777 / Xeon E778 / Xeon E779 / Xeon E780 / Xeon E781 / Xeon E782 / Xeon E783 / Xeon E784 / Xeon E785 / Xeon E786 / Xeon E787 / Xeon E788 / Xeon E789 / Xeon E790 / Xeon E791 / Xeon E792 / Xeon E793 / Xeon E794 / Xeon E795 / Xeon E796 / Xeon E797 / Xeon E798 / Xeon E799 / Xeon E800 / Xeon E801 / Xeon E802 / Xeon E803 / Xeon E804 / Xeon E805 / Xeon E806 / Xeon E807 / Xeon E808 / Xeon E809 / Xeon E810 / Xeon E811 / Xeon E812 / Xeon E813 / Xeon E814 / Xeon E815 / Xeon E816 / Xeon E817 / Xeon E818 / Xeon E819 / Xeon E820 / Xeon E821 / Xeon E822 / Xeon E823 / Xeon E824 / Xeon E825 / Xeon E826 / Xeon E827 / Xeon E828 / Xeon E829 / Xeon E830 / Xeon E831 / Xeon E832 / Xeon E833 / Xeon E834 / Xeon E835 / Xeon E836 / Xeon E837 / Xeon E838 / Xeon E839 / Xeon E840 / Xeon E841 / Xeon E842 / Xeon E843 / Xeon E844 / Xeon E845 / Xeon E846 / Xeon E847 / Xeon E848 / Xeon E849 / Xeon E850 / Xeon E851 / Xeon E852 / Xeon E853 / Xeon E854 / Xeon E855 / Xeon E856 / Xeon E857 / Xeon E858 / Xeon E859 / Xeon E860 / Xeon E861 / Xeon E862 / Xeon E863 / Xeon E864 / Xeon E865 / Xeon E866 / Xeon E867 / Xeon E868 / Xeon E869 / Xeon E870 / Xeon E871 / Xeon E872 / Xeon E873 / Xeon E874 / Xeon E875 / Xeon E876 / Xeon E877 / Xeon E878 / Xeon E879 / Xeon E880 / Xeon E881 / Xeon E882 / Xeon E883 / Xeon E884 / Xeon E885 / Xeon E886 / Xeon E887 / Xeon E888 / Xeon E889 / Xeon E890 / Xeon E891 / Xeon E892 / Xeon E893 / Xeon E894 / Xeon E895 / Xeon E896 / Xeon E897 / Xeon E898 / Xeon E899 / Xeon E900 / Xeon E901 / Xeon E902 / Xeon E903 / Xeon E904 / Xeon E905 / Xeon E906 / Xeon E907 / Xeon E908 / Xeon E909 / Xeon E910 / Xeon E911 / Xeon E912 / Xeon E913 / Xeon E914 / Xeon E915 / Xeon E916 / Xeon E917 / Xeon E918 / Xeon E919 / Xeon E920 / Xeon E921 / Xeon E922 / Xeon E923 / Xeon E924 / Xeon E925 / Xeon E926 / Xeon E927 / Xeon E928 / Xeon E929 / Xeon E930 / Xeon E931 / Xeon E932 / Xeon E933 / Xeon E934 / Xeon E935 / Xeon E936 / Xeon E937 / Xeon E938 / Xeon E939 / Xeon E940 / Xeon E941 / Xeon E942 / Xeon E943 / Xeon E944 / Xeon E945 / Xeon E946 / Xeon E947 / Xeon E948 / Xeon E949 / Xeon E950 / Xeon E951 / Xeon E952 / Xeon E953 / Xeon E954 / Xeon E955 / Xeon E956 / Xeon E957 / Xeon E958 / Xeon E959 / Xeon E960 / Xeon E961 / Xeon E962 / Xeon E963 / Xeon E964 / Xeon E965 / Xeon E966 / Xeon E967 / Xeon E968 / Xeon E969 / Xeon E970 / Xeon E971 / Xeon E972 / Xeon E973 / Xeon E974 / Xeon E975 / Xeon E976 / Xeon E977 / Xeon E978 / Xeon E979 / Xeon E980 / Xeon E981 / Xeon E982 / Xeon E983 / Xeon E984 / Xeon E985 / Xeon E986 / Xeon E987 / Xeon E988 / Xeon E989 / Xeon E990 / Xeon E991 / Xeon E992 / Xeon E993 / Xeon E994 / Xeon E995 / Xeon E996 / Xeon E997 / Xeon E998 / Xeon E999 / Xeon E1000 / Xeon E1001 / Xeon E1002 / Xeon E1003 / Xeon E1004 / Xeon E1005 / Xeon E1006 / Xeon E1007 / Xeon E1008 / Xeon E1009 / Xeon E1010 / Xeon E1011 / Xeon E1012 / Xeon E1013 / Xeon E1014 / Xeon E1015 / Xeon E1016 / Xeon E1017 / Xeon E1018 / Xeon E1019 / Xeon E1020 / Xeon E1021 / Xeon E1022 / Xeon E1023 / Xeon E1024 / Xeon E1025 / Xeon E1026 / Xeon E1027 / Xeon E1028 / Xeon E1029 / Xeon E1030 / Xeon E1031 / Xeon E1032 / Xeon E1033 / Xeon E1034 / Xeon E1035 / Xeon E1036 / Xeon E1037 / Xeon E1038 / Xeon E1039 / Xeon E1040 / Xeon E1041 / Xeon E1042 / Xeon E1043 / Xeon E1044 / Xeon E1045 / Xeon E1046 / Xeon E1047 / Xeon E1048 / Xeon E1049 / Xeon E1050 / Xeon E1051 / Xeon E1052 / Xeon E1053 / Xeon E1054 / Xeon E1055 / Xeon E1056 / Xeon E1057 / Xeon E1058 / Xeon E1059 / Xeon E1060 / Xeon E1061 / Xeon E1062 / Xeon E1063 / Xeon E1064 / Xeon E1065 / Xeon E1066 / Xeon E1067 / Xeon E1068 / Xeon E1069 / Xeon E1070 / Xeon E1071 / Xeon E1072 / Xeon E1073 / Xeon E1074 / Xeon E1075 / Xeon E1076 / Xeon E1077 / Xeon E1078 / Xeon E1079 / Xeon E1080 / Xeon E1081 / Xeon E1082 / Xeon E1083 / Xeon E1084 / Xeon E1085 / Xeon E1086 / Xeon E1087 / Xeon E1088 / Xeon E1089 / Xeon E1090 / Xeon E1091 / Xeon E1092 / Xeon E1093 / Xeon E1094 / Xeon E1095 / Xeon E1096 / Xeon E1097 / Xeon E1098 / Xeon E1099 / Xeon E1100 / Xeon E1101 / Xeon E1102 / Xeon E1103 / Xeon E1104 / Xeon E1105 / Xeon E1106 / Xeon E1107 / Xeon E1108 / Xeon E1109 / Xeon E1110 / Xeon E1111 / Xeon E1112 / Xeon E1113 / Xeon E1114 / Xeon E1115 / Xeon E1116 / Xeon E1117 / Xeon E1118 / Xeon E1119 / Xeon E1120 / Xeon E1121 / Xeon E1122 / Xeon E1123 / Xeon E1124 / Xeon E1125 / Xeon E1126 / Xeon E1127 / Xeon E1128 / Xeon E1129 / Xeon E1130 / Xeon E1131 / Xeon E1132 / Xeon E1133 / Xeon E1134 / Xeon E1135 / Xeon E1136 / Xeon E1137 / Xeon E1138 / Xeon E1139 / Xeon E1140 / Xeon E1141 / Xeon E1142 / Xeon E1143 / Xeon E1144 / Xeon E1145 / Xeon E1146 / Xeon E1147 / Xeon E1148 / Xeon E1149 / Xeon E1150 / Xeon E1151 / Xeon E1152 / Xeon E1153 / Xeon E1154 / Xeon E1155 / Xeon E1156 / Xeon E1157 / Xeon E1158 / Xeon E1159 / Xeon E1160 / Xeon E1161 / Xeon E1162 / Xeon E1163 / Xeon E1164 / Xeon E1165 / Xeon E1166 / Xeon E1167 / Xeon E1168 / Xeon E1169 / Xeon E1170 / Xeon E1171 / Xeon E1172 / Xeon E1173 / Xeon E1174 / Xeon E1175 / Xeon E1176 / Xeon E1177 / Xeon E1178 / Xeon E1179 / Xeon E1180 / Xeon E1181 / Xeon E1182 / Xeon E1183 / Xeon E1184 / Xeon E1185 / Xeon E1186 / Xeon E1187 / Xeon E1188 / Xeon E1189 / Xeon E1190 / Xeon E1191 / Xeon E1192 / Xeon E1193 / Xeon E1194 / Xeon E1195 / Xeon E1196 / Xeon E1197 / Xeon E1198 / Xeon E1199 / Xeon E1200 / Xeon E1201 / Xeon E1202 / Xeon E1203 / Xeon E1204 / Xeon E1205 / Xeon E1206 / Xeon E1207 / Xeon E1208 / Xeon E1209 / Xeon E1210 / Xeon E1211 / Xeon E1212 / Xeon E1213 / Xeon E1214 / Xeon E1215 / Xeon E1216 / Xeon E1217 / Xeon E1218 / Xeon E1219 / Xeon E1220 / Xeon E1221 / Xeon E1222 / Xeon E1223 / Xeon E1224 / Xeon E1225 / Xeon E1226 / Xeon E1227 / Xeon E1228 / Xeon E1229 / Xeon E1230 / Xeon E1231 / Xeon E1232 / Xeon E1233 / Xeon E1234 / Xeon E1235 / Xeon E1236 / Xeon E1237 / Xeon E1238 / Xeon E1239 / Xeon E1240 / Xeon E1241 / Xeon E1242 / Xeon E1243 / Xeon E1244 / Xeon E1245 / Xeon E1246 / Xeon E1247 / Xeon E1248 / Xeon E1249 / Xeon E1250 / Xeon E1251 / Xeon E1252 / Xeon E1253 / Xeon E1254 / Xeon E1255 / Xeon E1256 / Xeon E1257 / Xeon E1258 / Xeon E1259 / Xeon E1260 / Xeon E1261 / Xeon E1262 / Xeon E1263 / Xeon E1264 / Xeon E1265 / Xeon E1266 / Xeon E1267 / Xeon E1268 / Xeon E1269 / Xeon E1270 / Xeon E1271 / Xeon E1272 / Xeon E1273 / Xeon E1274 / Xeon E1275 / Xeon E1276 / Xeon E1277 / Xeon E1278 / Xeon E1279 / Xeon E1280 / Xeon E1281 / Xeon E1282 / Xeon E1283 / Xeon E1284 / Xeon E1285 / Xeon E1286 / Xeon E1287 / Xeon E1288 / Xeon E1289 / Xeon E1290 / Xeon E1291 / Xeon E1292 / Xeon E1293 / Xeon E1294 / Xeon E1295 / Xeon E1296 / Xeon E1297 / Xeon E1298 / Xeon E1299 / Xeon E1300 / Xeon E1301 / Xeon E1302 / Xeon E1303 / Xeon E1304 / Xeon E1305 / Xeon E1306 / Xeon E1307 / Xeon E1308 / Xeon E1309 / Xeon E1310 / Xeon E1311 / Xeon E1312 / Xeon E1313 / Xeon E1314 / Xeon E1315 / Xeon E1316 / Xeon E1317 / Xeon E1318 / Xeon E1319 / Xeon E1320 / Xeon E1321 / Xeon E1322 / Xeon E1323 / Xeon E1324 / Xeon E1325 / Xeon E1326 / Xeon E1327 / Xeon E1328 / Xeon E1329 / Xeon E1330 / Xeon E1331 / Xeon E1332 / Xeon E1333 / Xeon E1334 / Xeon E1335 / Xeon E1336 / Xeon E1337 / Xeon E1338 / Xeon E1339 / Xeon E1340 / Xeon E1341 / Xeon E1342 / Xeon E1343 / Xeon E1344 / Xeon E1345 / Xeon E1346 / Xeon E1347 / Xeon E1348 / Xeon E1349 / Xeon E1350 / Xeon E1351 / Xeon E1352 / Xeon E1353 / Xeon E1354 / Xeon E1355 / Xeon E1356 / Xeon E1357 / Xeon E1358 / Xeon E1359 / Xeon E1360 / Xeon E1361 / Xeon E1362 / Xeon E1363 / Xeon E1364 / Xeon E1365 / Xeon E1366 / Xeon E1367 / Xeon E1368 / Xeon E1369 / Xeon E1370 / Xeon E1371 / Xeon E1372 / Xeon E1373 / Xeon E1374 / Xeon E1375 / Xeon E1376 / Xeon E1377 / Xeon E1378 / Xeon E1379 / Xeon E1380 / Xeon E1381 / Xeon E1382 / Xeon E1383 / Xeon E1384 / Xeon E1385 / Xeon E1386 / Xeon E1387 / Xeon E1388 / Xeon E1389 / Xeon E1390 / Xeon E1391 / Xeon E1392 / Xeon E1393 / Xeon E1394 / Xeon E1395 / Xeon E1396 / Xeon E1397 / Xeon E1398 / Xeon E1399 / Xeon E1400 / Xeon E1401 / Xeon E1402 / Xeon E1403 / Xeon E1404 / Xeon E1405 / Xeon E1406 / Xeon E1407 / Xeon E1408 / Xeon E1409 / Xeon E1410 / Xeon E1411 / Xeon E1412 / Xeon E1413 / Xeon E1414 / Xeon E1415 / Xeon E1416 / Xeon E1417 / Xeon E1418 / Xeon E1419 / Xeon E1420 / Xeon E1421 / Xeon E1422 / Xeon E142

The Last Stand: Union City

<http://armorgames.com/play/12009/the-last-stand-union-city>



Cum?! În acest moment nu există nicio soluție care să răspundă nevoii de Left 4 Dead sau Resident Evil în timpul orelor de muncă? Greșit! De câteva luni, un WebGame (HTML5, Java și Unity mă împing să renunț la denumirea generică de Flash-uri pe care o dau de obicei acestor tipuri de jocuri) și-a făcut loc printre medii și a devenit (după ce majoritatea bug-urilor au fost îndepărtate) unul dintre cele mai bune înlocuitoare de AAA-uri cu zombilități existente. Atât de bun (ca Flash) încât am decis să-l dau juma' de pagină. Lucru pe care aș dori să-l fac pe viitor cu toate mini-jocurile care se apropie de consorțiale lor mai mari. M-am distrat mai bine de 6 ore așa cum nu m-am mai distrat de mult. Pe străzile Orașului Unirii, cu ranga, băta, lopata și pistolul. Am ajutat cei câțiva oameni rămași în viață care, în schimb, m-au lăsat să dorm în casele lor „sigure”. Am răcolit peste tot, toalete, subsoluri și birouri, după hrană, prim ajutor, muniție, dar nu numai. În spatele unei băcănii am găsit chiar și o supraviețuitoare care s-a oferit să mă urmeze. I-am dat un pistol și am plecat împreună mai de-



parte. Noaptea mai deschideam din când în când lanterna, dar preferam mai mult să iau zombii prin surprindere. O seceră și mai apoi o katană s-au dovedit perfecte în acest scop, dar și silențioase, iar în timp mi-am mărit iscusința în mânăuirea armelor tăioase. Câteva străzi mai încolo, un alt supraviețuitor m-a ajutat cu un pistol cu amortizor care nu atrăgea atât de mult atenția asupra noastră. Câteva seifuri mi-au dat peste cap planurile, dar câteva cărți m-au învățat cum să le deschid. Drumul de întoarcere a fost destul de greu, dar a meritat. Un shotgun, o mască de gaze și câteva pastile care să mă țină trează mai mult. Nu știu dacă are vreun sens, dar mi-am ales haine închise la culoare. Am găsit un arc... oau, păcat că nu am decât 8 săgeți, trebuie să găsesc mai multe, mi-am îmbunătățit și talentul de cerșetac, acum sunt în stare să găsesc mai mult din orice. Valuri de zombii încep să apară, iar înscrisurile de pe pereți sunt din ce în ce mai îngrozoitoare, trebuie să dorm și să mănânc, fata care mi-a fost alături atâta timp a fost mâncată de câini. Sunt singur în canale...

Spectromancer

<http://www.kongregate.com/games/fighter106/spectromancer-gamers-pack>

Cum?! În acest moment nu există nicio soluție care să răspundă nevoii de Magic: The Gathering sau Pokémon în timpul orelor de muncă? Greșit! De câțiva ani, un WebGame a tot crescut printre medii și a devenit (după ce a fost echilibrat, l-a adăugat o campanie și multe alte opțiuni) unul dintre cele mai bune înlocuitoare de jocuri cu cărți în genul celor cu care ne tot omoară domnul Policarp de ani de zile. Pe lângă faptul că e bun, ușor de înțeles și complex în același timp, aș vrea să mai subliniez și că producătorul (aceiași și pentru M.: The Gathering) a avut răbdarea și puterea de a răspunde tuturor celor care au comentat constructiv pe marginea jocului. A modificat în timp conform cererii și a avut numai de câștigat. Succesul lui a inspirat, alți producători începând la rândul lor să răspundă comentariilor. Un trend bestial pe care sper ca din ce în ce mai mulți să-l adopte. Al și să nu uită: dacă vă plac strategiile pe tură, după ce terminați campania pe Normal, reîncepteți pe Very Hard, nu vă va mai trebui nimic pentru o perioadă bună de timp. Iar varianta download-abilă are și multiplayer.



Raze 2

<http://armorgames.com/play/12275/raze-2>

Cum?! În acest moment nu există nicio soluție care să răspundă nevoii de Quake sau Unreal în timpul orelor de muncă? Greșit! De câteva luni, un WebGame a apărut de nici unde printre medii și a devenit unul dintre cele mai bune înlocuitoare de AAA-uri cu pac-pac existente. De fapt, acest Raze 2 ar fi meritat și el juma' de pagină, dar conceptul atât de familiar îmi permite să-l descriu și într-un spațiu mai mic. Avansezi în poveste câștigând împotriva echipei adverse în sisteme clasice de tip: Deathmatch, Elimination, Domination, Capture the Flag și Juggernaut. Jocul are 7 tipuri de arme aducătoare de bucurie, care pot fi îmbunătățite, abilități și echipament care pot fi cumpărate, bonusuri și challenge-uri. Îl lipsește doar multiplayer-ul, care probabil va fi adăugat în Raze 3, un minijoc care va avea toate sansele să ocupe toată pagina. Să vedeți panoul de opțiuni grafice; unele portări de pe console nu au atâtea opțiuni câte are acest flash.



COLONIȘTII DIN CATAN NAVIGATORII

Toate pânzele sus

A trecut cam o săptămână de când am participat la faza locală din Timișoara a Concursului Intergalactic (sau ceva de genul) de Coloniști din Catan și am eșuat lamentabil să mă calific mai departe. Sper că unul din voi trei care citiți rubrica asta ați avut ceva mai mult noroc. Singurul meu achievement a fost că am reușit să fiu Gigi Becali în toate trei rundele, adică să controlez 2-3 regiuni care produc oi și să am și un port specializat. Măcar ceva să le pot povesti nepoților... M-am consolatat cu un meci de Navigatorii.

Și dacă tot am adus vorba...

Navigatorii e primul expansion pack apărut pentru Coloniștii din Catan, iar pentru a-l juca, e nevoie de jocul original. Elementul de bază adus în plus este, evident, navigația. Componentele adăugate la jocul original sunt câteva hexagoane cu resurse, dintre care și două care produc „aur” (orică resursă la alegerea jucătorului), hexagoane cu apă și corăbii pentru fiecare jucător. În plus, hoțul mai primește un coleg în persoana piratului.

Corăbille reprezintă de fapt rute maritime și sunt construite și amplasate exact ca și drumurile, cu restricția de a fi puse pe mare sau pe coastă. Trecerea de la un drum la o rută maritimă trebuie să fie făcută prin intermediul unei așezări sau al unui oraș. Corăbille costă o resursă de lemn și una de lână (explicată grație ca fiind pentru velele naveli).



Diferența majoră între jocul original și Navigatorii este faptul că o hartă, pe lângă faptul că este mult mai mare, este formată dintr-un arhipelag de insule.

Amplasarea acestora se face pe baza unui din scenariile din manual, fiecare cu reguli speciale. Unele obligă jucătorii să pornească dintr-un anumit loc, altele permit amplasarea orașelor pe oricare dintre insule. Fiecare scenariu are anumite criterii pentru victorie și de obicei și câte o modalitate de a primi puncte bonus (construirea de orașe într-un anumit loc, explorarea unei insule și așa mai departe).

Partea cea mai interesantă este varianta de a construi o porțiune din hartă cu „fog of war”, adică de a o lăsa neconstruită și de a pune hexagoanele aleator în momentul în care unul din jucători construiește un drum sau o corabie către porțiunea respectivă, deși aș recomanda restricționarea acestei variante la insule și nu la ocean, deoarece resursele sunt prea importante pentru a le lăsa fără a ști în ce investești.

Un scenariu special este cel cu monumente. Un ju-

cător îndeplinește anumite criterii (câte unul diferit pentru fiecare din cele patru monumente, de exemplu un oraș de o parte și alta a unei strămoșii pentru Colos), iar apoi folosește o cantitate exorbitantă de resurse timp de patru ture pentru a considera monumentul construit.

Suneam mai devenim că există un nou tip de hoț: piratul. Regulile pentru mutarea acestuia sunt asemănătoare cu cele pentru hoț (se mută când zarurile arată 7 sau când cineva joacă o carte soldat), dar previzibil se poate muta doar pe regiunile cu apă. Cel care a mutat piratul poate să fure o carte de resurse de la posesorul unei rute maritime adiacente și blochează continuarea rutei respective cât timp rămâne în acel loc.

Cam atât ar fi de spus despre Navigatorii... Nu e la fel de complex ca și Orașe și Cavaleri, dar multitudinea de scenarii îi dă rejucabilitate. Și, desigur, expansiunile sunt compatibile unul cu celălalt.

Paul Policarp

OFERTANT idealboardgames.ro





ASUS G74SX

Laptop de gaming dintr-o bucată

Variant: format ASUS Prep: gsmaila 6/2011



Există notebook-uri care, într-un design compact, îngheșule un procesor puternic și un cip grafic mainstream și, din întâmplare, se comportă decent și în ceea ce privește gamingul. La polul opus, există laptopuri masive care, din păcate, sunt extrem de zgomotoase și fie au un procesor mai slab și o placă video mai bună, fie au o placă video foarte bună numai că veche, cu rezultate dezamăgitoare în titlurile noi. Cu G74SX, ASUS a creat un notebook care transpiră gaming prin liniile de design și emană puterea necesară unei experiențe de gaming actuale printr-o configura-

ție high end. Depășind multe bugete de gaming, G74SX impune respect utilizatorului cam pe aceeași linie cu un Alienware la fel de masiv. Astfel de sisteme, cu G74SX în frunte, reușesc să cucerească orice participant la conferința de lansare prin designul masiv și textura neagră mată perturbată doar de câteva leduri albe și mențin interesul treaz posibilului client și la 10 minute după ce a pus mâna pe ele.

Chiar dacă, de cele mai multe ori, când vorbim de

configurație, începem cu altceva, cel 16 GB RAM DDR3 1333 sunt parcă primul lucru care atrage atenția. Deși nu este singurul sistem care a atins acest prag psihologic, deocamdată sunt prea puține astfel de sisteme încât să nu mai fie interesant. Are 4 sloturi de memorie RAM, umplute cu câte 4 GB fiecare, dar aici trebuie să tragem linia în ceea ce privește maximul suportat de acest sistem mai mult sau mai puțin portabil. Legat de configurație, chiar dacă toate versiunile de G74SX încorporează un procesor de vârf aparținând celei de-a doua generații de procesoare Core i7, intitulat i7-2630QM, nu același lucru se poate spune despre cantitatea de memorie RAM. Din păcate, foarte multe variante de G74SX de la ASUS au doar 8 GB față de cei 16 din versiunea pe care am primit-o noi. Stocarea, datorită spațiului pentru 2 unități de stocare cu format 2,5 inch, care în practică include câteva combinații de SSD și hard disk normal, în cazul nostru a fost alcătuită dintr-un hard disk de 500 GB și încă unul de 750 GB, ambele cu o viteză de 7200 RPM. Procesorul, centrul întregului sistem, pe lângă faptul că este perfect capabil să mute tot centrul computațional al sistemului din GPU în CPU, dispune de noul WiDi. Compatibilitatea cu noul standard pentru panouri Wireless de la Intel permite oricărui PC cu procesor Core i de a doua generație să folosească un televizor ca un al doilea monitor în condițiile în care respectivul televizor este legat prin HDMI la un receiver WiDi. În ceea ce privește GPU-ul, avem în față un notebook de gaming (NVIDIA GeForce GTX560M cu 3 GB GDDR5 de memorie dedicată), al cărui procesor dedicat lucrează la 1550 MHz și memoria este tactată la 2500 MHz, care impune respect utilizatorului în condițiile în care cu





grev găsește un chipset grafic portabil mai performant. Ecranul încorporează un panou de 17,3 țoli în diagonală, capabil de o rezoluție maximă Full HD și o rată de refresh de 120 Hz, compatibilă cu, ați ghicit, NVIDIA 3D Vision, dacă vă încântă conceptul. Conectica, deși nu este surprinzătoare, este suficientă din orice punct de vedere. 4 porturi USB, din care unul este 3.0, un Kensington lock, HDMI, VGA, Gigabit Ethernet, un card reader, o intrare de microfon și o ieșire de căști: acestea sunt elementele de conectică vizibilă în ceea ce privește gigantul de 4,28 kg cu dimensiuni generoase. Cei 420 x 325 x 20,9-62 milimetri care definesc limitele carcasei lui G745X sunt mai mult decât te-ai aștepta de la orice notebook. Singurul lucru mai ascuns pe lateral este o unitate optică Blu-ray Player cu viteză de inscripționare 2X. Chiar dacă nu folosiți unitatea optică foarte des, merită să luați în calcul că discurile Blu-ray s-ar putea să reprezinte una din cele mai fiabile soluții de back-up.

Chiar și așa, acest notebook de gaming arată impecabil, G745X este genul de aparat creat în afara timpului. Datorită texturii mate, complet negre, notebook-ul este un mastodont plin de talente evidente. Până și zona interioară de rest-pad este dintr-un material negru, însă un pic mai cauciucat, pentru a fi mai confortabil la atingere chiar și după sesiuni de gaming de câteva ore. Tastatura de tip Chiclet este confortabilă la atingere, cursa este potrivită pentru o utilizare intensă, poate un pic zgomotoasă.

În acest tip de sistem însă, un pic zgomot de la tastatură este impunător, nu deranjant. Un detaliu care merită tot respectul și aprecierea mea este lipsa împodobirii interiorului cu leduri multicolore. Având un buton de pornire-închidere a sistemului care luminează alb și o tastatură care poate să fie iluminată, G745X este un sistem care nu a picat în capcana notebook-urilor ce cred că pot justifica orice aglomerație de culori, nuanțe, auriu, argintiu, leduri, butoane sau striții prin simplul fapt că sunt de gaming.

Legat de alte detalii de interior, la care se mai adaugă un chipset audio certificat THX-TruStudio și EAX Advanced HD 5.0. Legat de sonorizare, având în vedere dimensiunile generoase ale notebook-ului,

sunetul emis de boxe încorporate ar fi putut fi mai bun, mai complex în ceea ce privește gama de frecvențe surprinsă, dacă folosiți însă niște căști de calitate, veți observa calitățile cipului audio intern.

Acest notebook a fost construit pentru performanță în gaming. După ce v-ați asigurat că aveți activat profilul high performance și ați renunțat la orice speranță că bateria ar putea ține mai mult de o oră, puteți începe experiența gamingului de înaltă definiție. Indiferent că jucați Crysis 2, Dirt 2, Far Cry 2 sau Lost Planet 2, la rezoluție Full HD cu detalii pe High vă puteți aștepta să obțineți o medie de 35 până la 45 FPS-uri. Chiar este impresionant să vezi că un notebook semi-portabil se poate lua la trântă cu jocuri pretențioase din sezonul 2010-2011 și să câștige. Într-adevăr, se poate și mai bine, însă trebuie să aveți în vedere că nu dați 12500 de lei pe un Alienware M17x, ci dați destul de aproape de jumătatea acestei sume pentru un nivel de performanță asemănător. Chiar dacă la un desktop replacement performanța nici nu trebuie băgată în seama,

pe prețul de power save, cu luminozitate la 40%, merită să știți că 2 ore fără cinci minute puteți naviga liniștit pe internet fără fir.

În definitiv, ASUS G745X este un notebook care se adresează utilizatorilor pasionați de gaming, dar care au suficient bun gust încât nu neglijează un design bine gândit și nici nu se lasă păcăliți de o colecție de porturi pe care poate nu le folosesc niciodată, dar care se reflectă în preț. Acest sistem arată bine, are un ecran foarte bun, o tastatură de cursă lungă și un touchpad spațios. Având în vedere că și configurația este pe măsură, chiar dacă nu credeam că voi ajunge să fac această afirmație, cei aproximativ 6500 lei pe care îi puteți cheltui pe o variantă de ASUS G745X reprezintă un preț corect.



SONY DSC-TX10

Compact bun de folosit sub apă



În urmă cu aproximativ un an și jumătate am avut ocazia să interacționez cu unul din cele mai performante aparate foto ultra compacte: DSC-TX5. Avea un senzor Exmor R ce putea realiza imagini la 10 MP, putea filma până la 3 metri adâncime și, cel mai important, putea fi dat de pământ de la aproximativ 1,5 – 1,7 metri, ideal pentru aproape toate scenariile. După succesul vechiului model, SONY a dezvoltat aceeași idee într-un produs complet nou, DSC-TX10.

Cu un preț cu mult peste media compactelor actuale, chiar și cu aceiași 16 megapixeli, TX10 este un aparat solid, compact, care nu doar îți propune să fie bun în aproape orice context, ci și reușește aproape de fiecare dată. Poate filma Full HD sau poate fotografia până la 5 m adâncime, rezistă la căderi de până la 1,5 metri înălțime și este construit în așa fel încât niciun fir de praf sau nisip să nu se poată strecura în interiorul

său. Dacă s-ar realiza un top cu aparatele pentru off road, acesta s-ar putea să fie cel mai compact.

Noul compact folosește un senzor 1/ 2.3in Exmor R CMOS, creat in house, capabil de capturi la o rezoluție nativă de 16,2 megapixeli. Este, ca aproape toate compactele recente de la Sony, un senzor backside illuminated (BSI). În practică, acest aspect se reflectă în posibilitatea de a atrage mai multă lumină. Modul în care se întâmplă acest lucru se explică prin mutarea electronicii din fața în spatele senzorului. Pe lângă imagini mai luminoase în semiintineric și întineric, un senzor Exmor R se reflectă și într-o cantitate mai mică de zgomot de imagine în aproape orice situație. De procesare se ocupă Bionz, un procesor performant în general la Sony. Din păcate, aici, când vine vorba de cadre multi shoot, 10 FPS-uri pot fi realizate doar la o rezoluție de 400 x 600. Sensibilitatea ISO poate fi ajustată de la 125

până la 3200. Pe partea de optică, TX10 este capabil de un zoom optic 4X și oferă echivalentul unei plaje focale de 25-100mm în 35mm.

Designul ultracompact este definit printr-o grosime de 18 mm, extrem de puțin după orice standard și în același timp perfect pentru a fi ascuns în orice obiect de vestimentație, sub apă sau deasupra ei. Lentila descrisă mai devreme este acoperită de un capac glisant care, pe lângă rolul evident de protecție, servește la pornirea și oprirea aparatului. Trebuie menționat că rigiditatea deplasării respectivului capac a fost perfecționată suficient pentru a nu se reflecta în porniri accidentale ale dispozitivului. Având în vedere cursa pentru un design cât mai atrăgător, trebuie atrasă atenția asupra liniilor folosite în TX10. Acest aparat este extrem de ușor de ținut în mână și, chiar dacă anumite comenzi aplicate pe touchscreen necesită o a doua mână, confortul de utilizare este deosebit. În definitiv, Sony DSC-TX10 este un aparat pe care îl simți ușor, confortabil și, chiar dacă recomandabil ar fi să-l legai șnurul din pachet pentru a nu-l pierde prin apă, acest aspect nu este decât o dovadă suplimentară a dimensiunilor reduse. Există și un buton separat pentru on/off. Acesta vă ajută să ajungeți și mai ușor la pozele sau filmările pe care le-ați făcut recent, însă oricum sunteți nevoiți să glisați capacul pentru a începe o nouă captură. Ca butoane fizice mai sunt doar un switch de zoom in-out, un buton pentru captură video, unul pentru redare și unul pentru declanșarea captării foto. Restul comenzilor și parametrilor pot fi modificați folosind exclusiv ecranul generos, sensibil la atingere. Panoul integrat are un raport de aspect 16:9 și chiar dacă aparent ocupă aproape tot spațiul aparatului, în partea dreaptă există o margine neagră perfectă pentru a ține aparatul în mână fără a activa accidental o funcție. Având în vedere importanța unui ecran de calitate, în cazul TX10, Sony nu a făcut niciun



compromis. Ecranul este luminos, răspunde foarte bine la comenzi, iar implementarea tehnologiei touch este făcută intuitiv. Indiferent dacă vrei să modifici punctul de focus printr-o atingere, să ajustai timpul de expunere sau să alegi o scenă dintre cele predefinite, din câteva atingeri sigur ai obținut ce vă interesează. Singurul context în care s-ar putea să aveți probleme ar fi soarele puternic de vară care vă bate direct în aparat, însă și atunci fotografiile se vor putea vedea foarte bine. Din păcate, butoanele virtuale s-ar putea să nu mai fie așa de evidente din cauza reflecțiilor. Chiar dacă are puține butoane, pentru a fi sigilat perfect, capacul care acoperă bateria și slotul pentru SD/SD HC/SD XC și capacul care acoperă portul Mini HDMI și pe cel de încărcare sunt acoperite cu un strat suplimentar de cauciuc. Legat de mediile de stocare, ca toate celelalte aparate recente, noul TX10 suportă atât SD-uri, cât și Sony Memory Stick Pro sau Memory Stick Pro Duo.

Pe partea de fotografiere, chiar dacă v-ați obișnu-

it să nu aveți pretenții foarte mari de la un compact, având în vedere prețul, TX10 era obligat să impresioneze și e departe de a-și dezamăgi utilizatorii. Folosind un banal mod Intelligent Auto, compactul rezistent la șocuri atrage atenția asupra performanței în detectarea scenelor și în folosirea complet automată a unor artificii precum expunerii succesive, Jocuri de ISO și Flash pentru obținerea celui mai bun rezultat. Modul avansat Superior Auto este cea mai bună demonstrație a funcționalității de HDR în aparat, realizat prin suprapunerea mai multor expunerii. Eficient pe timp de noapte, este impresionant să vezi ce poate să facă superior auto și în scene de zi, cu nori, soare, iarbă sau clădiri. Dacă vă permit condițiile, Superior Auto generează unele din cele mai impresionante cadre. Pe lângă scene al căror nume este sugestiv, precum Anti motion Blur, Hand held Twilight sau Backlight Correction HDR, TX10 încorporează și un Program auto mode destinat celor care vor să se joace cu ISO-ul, balansul de alb, fo-

cusul și alți câțiva parametri.

Dacă sunteți înnebuniți după panorame, TX10, în particular și aparatele foto Sony în general creează cele mai surprinzătoare astfel de cadre cu ajutorul modului iSweep Panorama. Nu sunteți nici măcar restricționați să plimbați aparatul de la stânga la dreapta sau de la dreapta la stânga pentru a imortaliza o panoramă. Neputând să lipsească afilierea lui TX10 la trendul 3D, dacă aveți un televizor compatibil, cu siguranță va fi o bucurie să vedeți atât imagini statice în 3 dimensiuni captate cu TX10, cât și panorame 3D. Dacă nu aveți un televizor compatibil, folosind modul Sweep Multi Angle 3D, puteți crea imagini pseudo-3D, pe care le puteți vedea pe ecranul aparatului, dar în care, pentru a vedea efectul 3D, sunteți obligați să mișcați aparatul foto.

În ceea ce privește captura video, TX10 funcționează impecabil în foarte multe situații. Filmează AVCHD atât la rezoluție 1080i cu o rată de date egală cu 24 Mbps, cât și 1080p la o rezoluție de 1440 x 1080p. Nu lipsește nici modulurile 720p sau VGA, însă dacă luăm în calcul volumul de informație pe care poate să-l integreze într-o filmare 1080p, ar fi păcat să fie folosiți și altceva. Restricția este de 29 de minute pe fișier, situație în care, la calitate maximă Full HD, un clip de durată menționată mai sus ajunge până la 6 GB. Microfonul folosit la filmări este stereo, de calitate, și include și filtre pentru vânt. Dacă vă interesează să captați un cadru improptu în timp ce filmăți, o puteți face la o rezoluție de 2304 x 1296.

Având în vedere ușurința de utilizare, butoanele cu funcții clare, interfața prietenoasă, la care se mai adaugă și elementele de design și de performanță cu mult peste medie, TX10 este un aparat foarte reușit și, în același timp, unul care poate atrage un public foarte numeros.



Ofertă: Parteneri Sony Preț: 1400 lei



Shogun Bros. Chameleon X1

Mouse cu gamepad dedesubt

Ofertant: Partners Asent. Distribuitor: Prep. 240 lei

Din când în când, anumiți producători combină funcționalitatea a două produse într-unul singur, cu mai mult sau mai puțin succes. Shogun Bros. (www.shogunbros.com), al căror singur produs creat pare să fie cel venit la test, și-a încercat norocul cu o combinație destul de fericită: un mouse de gaming și un gamepad. Pe lângă cele două funcții menționate, poate fi luat în considerare și o a treia, cea de telecomandă. Aceasta din urmă este însă mai puțin impresionantă din cauza faptului că nu necesită un set de butoane complet nou.

Practic vorbim de un mouse fără fir care folosește frecvența de 2,4 GHz pentru a comunica cu un receptor ultra-compact pe care îl puteți înfige în portul USB de la desktop sau notebook.

Tehnologia de urmărire

grate și două stick-uri analogice pentru o precizie mai mare în aproape orice joc în afară de Mortal Kombat. Rezoluția de lucru a mouse-ului este ajustabilă și poate fi modificată de la 400 până la 1600 în trepte de 400. La capitolul design, chiar dacă mouse-ul pare ambidextru, poziția butoanelor din partea dreaptă vă va convinge că jucăria a fost gândită pentru dreptaci.

Pe lângă tastele direcționale și cele 4 butoane marcate cu A, B, X, Y, pe suprafața gamepadului butoanele Select și Start vor aminti de gamepadul de Xbox. În momentul în care activați modul gamepad, câteva butoane aferente funcției de mouse își vor schimba de asemenea rolul. Cele două butoane de ajustare a DPI-ului vor deveni L1 și R1, iar butoanele pentru înainte și înapoi în browser vor avea rolul de L2 și R2. Într-adevăr, s-ar putea ca, în ceea ce privește construcția, cei de la Shogun Bros să nu fi ales cea mai ergonomică poziționare a butoanelor. În altă ordine de idei însă, scopul nobil are toate șansele să fie încununat de succes mai ales în cazul utilizatorilor care au un pic de răbdare să se obișnuiască cu această poziționare.

Per ansamblu, Chameleon X1 este un mouse reușit. Răspunde foarte bine chiar și în jocuri mai alerte precum Quake sau Call of Duty, iar dacă vă încântă ideea de a folosi ocazional un gamepad, cel integrat pe baza acestui mouse face o treabă suficient de bună încât să nu vă afecteze performanța într-un joc de curse sau într-un action-adventure. Autonomia aparatului este asigurată de o baterie AA de 1,5V, iar dacă optați pentru utilizarea unui acumulator, îl puteți încărca prin conectarea unui cablu mini USB la portul aferent, ascuns sub capacul de sub podul palmei.

a mișcărilor este optică, iar pe partea de compatibilitate, orice sistem de operare Windows începând cu '95 nu ar trebui să aibă nicio problemă în a conlucra cu Chameleon X1. Cel puțin așa menționează producătorii pe site-ul oficial. Noi ne-am jucat cu el doar pe Windows 7, iar pe partea de conectivitate nu am avut nicio problemă. În plus, sistemul de operare a făcut o treabă foarte bună la instalarea tuturor driverelor aferente multitudinii de butoane de pe suprafața dispozitivului.

Dacă vă interesează funcția de mouse, merita să rețineți că veți avea nu mai puțin de 7 butoane configurabile la care se mai adaugă o roată de scroll, iar dacă vă interesează partea de gamepad, numărul sare la 14 butoane. Pe lângă numărul foarte mare de butoane, pe suprafața inferioară au fost inte-



PowerColor Radeon HD6970 PCS+

Placă video DirectX11

PowerColor este una dintre companiile care încearcă pe cât posibil să impresioneze nu doar prin performanța produselor, ci și prin zgomotul cât mai scăzut. Având în vedere că sistemele desktop oricum au pierdut o cotă impresionantă din piață, cei mai mulți dintre noi au renunțat la sistemele clasice din cauza consumului mare de energie electrică asociat unui desktop și a ventilatoarelor zgomotoase care, odată cu trecerea timpului, s-au înmulțit în interiorul carcasei.

PowerColor Radeon HD6970 PCS+ este un model a cărui construcție a avut ca scop, pe lângă evitarea designului generic oferit de AMD pentru chipset-ul său grafic Radeon HD6970, un nivel mai mic de zgomot datorat unui sistem de răcire original, cu heatpipe-uri și două ventilatoare de mari dimensiuni. Legat de acest aspect, dacă în modul obișnuit de utilizare placa video nu s-a încălzit aproape deloc, în Full Load, heatpipe-urile și radiatorul au început să se încălzească foarte tare. Chiar și în acest condiții însă, placa a fost extrem de silențioasă și nu s-au înregistrat niciun fel de incidente: blocări sau reporniri ale sistemului.

Ca specificații, vorbim de o placă video construită în jurul chipsetului care dă numele produsului, ce ocupă două sloturi în momentul în care este instalată pe o

placă de bază cu un slot PCI Express 2.0. Are 2 GB de memorie dedicată GDDR5, a căror frecvență de lucru gravitează în jurul valorii de 1425 MHz, în timp ce GPU-ul lucrează la 940 MHz. Pe lângă memorii și GPU, performanța acestui produs mai este asigurată de 96 de unități de texturare și 1536 de unități de tip stream. Față de specificațiile standard ale AMD, pentru chipset-ul 6970, PowerColor a urcat frecvența GPU-ului de la 880 MHz la cei 940 MHz menționați mai sus, în timp ce memoria a fost urcată de la 1375 MHz.

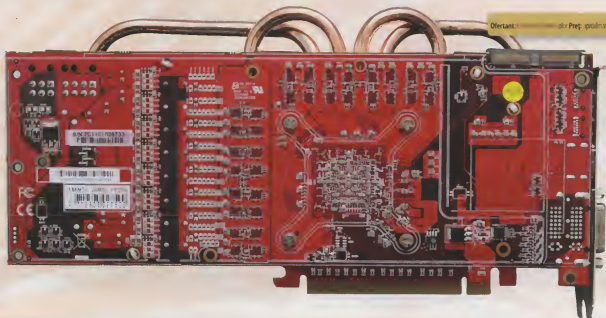
Având în vedere că placa video devine relevantă în jocuri mai mult decât în orice altceva, în Alien Versus Predator, care continuă să fie o referință printre jocurile construite pe Direct X 11, acest model PCS+ a obținut 33,4 FPS la o rezoluție de 2560 x 1600, 61,2 FPS-uri la o rezoluție de 1920 x 1200 și 67,5 FPS în testul Full HD (1920x 1080), cu mențiunea că nivelul de detalii din joc a fost setat pe maxim. În Dirt 3, folosind presetul de detalii Ultra, cele 44,3 cadre pe secundă obținute în medie de această placă la o rezoluție de 2560 x 1600 nu fac decât să reconfirmă că o sesiune de gaming 4K este posibilă din momentul în care alocați aproximativ 1500 de

lei achiziției unei plăci video.

Pentru comparație, am mai folosit 3Dmark Vantage în care scorul obținut în testul Performance a fost P23534, iar în Extreme a fost X11784, în timp ce în 3Dmark 11, rezultatele au scăzut până la P5572 (Performance) și X1886 (Extreme). În alt test de referință, Unigine Heaven Benchmark, dacă la o rezoluție de 2560 x 1600 media de cadre pe secundă a fost de 25,5 FPS-uri, în modul Full HD această cifră a crescut la 40 FPS.

În definitiv, PowerColor Radeon HD6970 PCS+ este o placă video performantă, silențioasă și cu un raport preț/performanță demn de luat în calcul. Dacă prețul de 1500 de lei vi se pare mult pentru o placă video, merită să luați în calcul că gamingul 4K nu poate fi ieftin.

Alexandru Puia



TABLETE PE ALESE ACUM LE AVEM PE TOATE

Chiar dacă a durat mai mult decât s-ar fi așteptat Steve Jobs la lansarea primului iPad ca tablete să devină populare, la aproape un an și jumătate de la lansarea primului dispozitiv aflat între smartphone și notebook, aproape toți producătorii de hardware au creat o tabletă. Funcționalitatea, dar mai ales diversitatea tabletelor care se află acum pe piață ne îndreaptă spre achiziția unui astfel de aparat. Nici măcar nu ține de iPad, care continuă să fie cea mai populară tabletă de pe piață, tabletele în general sunt cele mai bune dispozitive pentru navigat pe internet, cele mai bune aparate pe care te poți uita la poze, unele din cele mai bune dispozitive de lectură sau consum de conținut multimedia.

Într-adevăr, există avantaje și dezavantaje asociate oricărui dispozitiv, probleme de funcționalitate care încă nu transformă tableta în cea mai eficientă soluție pentru muncă, aceste probleme însă se rezolvă cu o viteză extrem de mare. Soluții precum ASUS Transformer, care de altfel poate fi achiziționat cu un dock de tastatură, suportă o tastatură sau un mouse pe USB, ca și nu mai vorbim de TV Out, care e departe de a fi un lux la aproape toate tabletele. Prețul continuă să fie o problemă destul de mare, însă autonomia, ecranul de calitate la aproape toate variantele de tablete prezente la test, la care se mai adaugă magazinele de aplicații cu o multitudine de jocuri, aplicații office și nu numai, toate reușesc să justifice un procent considerabil din sumele de achiziție. Având în vedere faptul că foarte multe tablete încep să se găsească și la operatorii de telefonie mobilă, prețurile de achiziție sunt și mai mici în contextul prețurilor subvenț-

onate de abonamente pe unul sau doi ani.

Îmbucurătoare este viteza cu care noile dispozitive sunt lansate în țara noastră. Nu mai trece o jumătate de an pentru ca orice componentă electronică de peste ocean să ajungă la noi, tabletele nefind o excepție de la această regulă.

În ceea ce privește achiziția unei tablete, sunt trei lucruri pe care trebuie să le aveți în vedere. În primul rând, calitatea ecranului împreună cu dimensiunea sa sunt vitale pentru a utiliza plăcut. Indiferent dacă folosiți tableta și în exterior, unghiurile de vizibilitate combinate cu un contrast și o putere luminoasă mare definesc un ecran bun și ca urmare o tabletă de calitate. Greutatea este al doilea aspect care trebuie luat în calcul. Este bine știut că tableta e un dispozitiv de navigat pe internet, de vizualizat poze, de citit cărți sau de uitat la filme, ca urmare e absurd să obosești după ce ai ținut 10 minute o tabletă în mână. Autonomia este pe același nivel de importanță cu display-ul și greutatea. O tabletă trebuie să reziste o zi de muncă, o tabletă nu trebuie ținută în permanență la priză cum facem de cele mai multe ori cu un laptop. Tableta, lăsând la o parte telefonul mobil, trebuie să fie cel mai portabil dispozitiv pe care îl dețineți și în același timp cea mai capabilă sursă de divertisment. E simplu, pentru asta a fost gândită.

Legat de conectivitate, toate tabletele prezente la test au un cip Wireless N, iar exceptând TouchPad-ul de la HP, toate au modul 3G HSPA care se reflectă într-un slot de SIM sau MicroSIM pe marginea aparatului.



Apple iPad 2
64GB 3G

SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: iOS 4.3
Procesor / memorie RAM / Flash: Apple A5 (2 x 1 GHz) / 512 MB / 64 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 9,7 inchi / 4:3 / 1024 x 768 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 364 cd/m² / 150:1
Card Reader / HDMI: - / -
Rezoluție camera din față / spate: 0,3 / 0,7 MP
Dimensiuni / greutate: 24 x 0,9 x 19 cm / 660 g
Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 6:39 / 4:50 h / 21 / 84
PREȚ APROXIMATIV: 770 EUR



Asus Eee Pad Transformer Tf101

SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: Android 3.x
Procesor / memorie RAM / Flash: nVidia Tegra 2 (2 x 1 GHz) / 1 GB / 32 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 10,1 inchi / 16:10 / 1280 x 800 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 318 cd/m² / 125:1
Card Reader / HDMI: microSD / miniHDMI
Rezoluție camera din față / spate: 0,8 / 5 MP
Dimensiuni / greutate: 27 x 1,4 x 17 cm / 695 g
Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 6:09 / 3:11 h / 20 / 14 s
PREȚ APROXIMATIV: 500 EUR



BlackBerry Playbook

SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: BlackBerry Tablet OS
Procesor / memorie RAM / Flash: Texas Instruments OMAP 4430 (2 x 1 GHz) / 1 GB / 16 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 7 inchi / 15:9 / 1024 x 600 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 449 cd/m² / 169:1
Card Reader / HDMI: - / -
Rezoluție camera din față / spate: 2,4 / 3,8 MP
Dimensiuni / greutate: 19 x 1,1 x 13 cm / 430 g
Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 5:46 / 3:29 h / 23 / 4,5 s
PREȚ APROXIMATIV: 440 EUR

HTC Flyer UMTS



SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: Android 2.3
Procesor / memorie RAM / Flash: Qualcomm MSM8255 (1 x 1,5 GHz) / 1 GB / 32 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 7 inchi / 15:9 / 1024 x 600 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 340 cd/m² / 159:1
Card Reader / HDMI: microSD / miniHDMI
Rezoluție camera din față / spate: 0,3 / 3,1 MP
Dimensiuni / greutate: 20 x 1,4 x 12 cm / 420 g
Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 5:06 / 3:58 h / 23 / 14,9 s
PREȚ APROXIMATIV: 390 EUR

SPECIFICAȚII:

Sistem de operare: Android 2.2
 Procesor / memorie RAM/ Flash: Samsung Hummingbird (1x1 GHz) / 512 MB / 16 GB
 Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 7 inchi / 15.9 / 1024 x 600 pixeli
 Strălucire ecran / contrast: 266 cd/m² / 146:1
 Card Reader / HDMI: MicroSD / -
 Rezoluție camera din față / spate: 1.2 / 3.1 MP
 Dimensiuni / greutate: 19 x 12 x 12 cm / 385 g
 Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 4.54 / 3:37 h / 6.1 / 20.28 s

PREȚ APROXIMATIV: 360 EUR

5

Samsung Galaxy Tab P100

**SPECIFICAȚII:**

Sistem de operare: Android 3.x
 Procesor / memorie RAM/ Flash: nVidia Tegra 2 (2 x 1 GHz) / 1 GB / 32 GB
 Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 10.1 inchi / 16:10 / 1280 x 800 pixeli
 Strălucire ecran / contrast: 232 cd/m² / 150:1
 Card Reader / HDMI: microSD / miniHDMI
 Rezoluție camera din față / spate: 1.9 / 5 MP
 Dimensiuni / greutate: 25 x 12 x 17 cm / 735 g
 Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 7:44 / 2:35 h / 2.1 / 13 s

PREȚ APROXIMATIV: 590 EUR

Motorola Xoom 3G



7

SPECIFICAȚII:

Sistem de operare: Android 2.2
 Procesor / memorie RAM/ Flash: nVidia Tegra 2 (2 x 1 GHz) / 512 MB / 16 GB
 Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 7 inchi / 16:9 / 800 x 480 pixeli
 Strălucire ecran / contrast: 321 cd/m² / 160:1
 Card Reader / HDMI: SD / -
 Rezoluție camera din față / spate: 1.2 / 5.2 MP
 Dimensiuni / greutate: 20 x 13 x 12 cm / 420 g
 Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 3:06 / 2:27 h / 3.9 / 20.9 s

PREȚ APROXIMATIV: 340 EUR

Dell streak 7



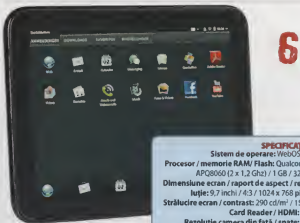
9

SPECIFICAȚII:

Sistem de operare: Android 3.x
 Procesor / memorie RAM/ Flash: nVidia Tegra 2 (2 x 1 GHz) / 1 GB / 32 GB
 Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 8.9 inchi / 15.9 / 1280 x 768 pixeli
 Strălucire ecran / contrast: 362 cd/m² / 157:1
 Card Reader / HDMI: - / mini HDMI
 Rezoluție camera din față / spate: 1.2 / 5 MP
 Dimensiuni / greutate: 24 x 14 x 15 cm / 620 g
 Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 5:41 / 5:48 h / 1.9 / 20.4 s

PREȚ APROXIMATIV: 800 EUR

10



6

HP TouchPad

SPECIFICAȚII:

Sistem de operare: WebOS 3.0
 Procesor / memorie RAM/ Flash: Qualcomm APQ8060 (2 x 1.2 GHz) / 1 GB / 32 GB
 Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 9.7 inchi / 4:3 / 1024 x 768 pixeli
 Strălucire ecran / contrast: 290 cd/m² / 152:1
 Card Reader / HDMI: - / -
 Rezoluție camera din față / spate: - / -
 Dimensiuni / greutate: 24 x 13 x 19 cm / 725 g
 Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 7:30 / 4:03 h / 4.0 / 20.7 s

PREȚ APROXIMATIV: 430 EUR

8

Samsung Galaxy Tab 10.1v

SPECIFICAȚII:

Sistem de operare: Android 3.x
 Procesor / memorie RAM/ Flash: nVidia Tegra 2 (2 x 1 GHz) / 1 GB / 16 GB
 Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 10.1 inchi / 16:10 / 1280 x 800 pixeli
 Strălucire ecran / contrast: 361 cd/m² / 164:1
 Card Reader / HDMI: 1.9 / 8 MP
 Rezoluție camera din față / spate: - / -
 Dimensiuni / greutate: 25 x 12 x 17 cm / 575 g
 Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 5:04 / 5:42 h / 2.1 / 13 s

PREȚ APROXIMATIV: 560 EUR

LG Optimus Pad WiFi + 3G (32 GB)



Editura Nemira

Iar acum, Odiseea intră în ultimul act. Poole este readus la viață și pregătit să rela-
călătoria pe care computerul HAL a întrerupt-o brusc în urmă cu 1000 de ani. Poole
știe că nu poate pleca fără Dave Bowman... dar mai întâi trebuie să descopere adevă-
rul înspăimântător despre ceea ce Bowman - și HAL 9000 - au devenit în interiorul
monolitului. Pentru a doua oară în patru milioane de ani, monolitul se trezește.
Puterea fără margini a unei tehnologii extraterestre a decis ce rol va trebui să joace
umanitatea în evoluția galaxiei...

CÂȘTIGĂTORII LUNII SEPTEMBRIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția septembrie 2017, ce a avut ca premii cinci romane Vânturile de la Marble Arch de Connie Willis, sunt următorii: **Tabăcaru Dan Cristian** din Brașov, **Astăluș Alina-Elena** din București, **Dumea Iulian Bogdan** din Roman, **Vărcuți Victor** din Deva și **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câștigă unul din cele cinci romane 3001: Odiseea finală de Arthur C. Clarke răspunzând la întrebarea:

Pentru a câta oară în patru milioane de ani se trezeste monolitul?

- ▶ a doua
- ▶ a treia
- ▶ a șasea

Name, prename
 Cod numeric personal
 Str Nr Bl Sc Ap
 Localitate
 Cod Postal Judet
 Telefon e-mail



Decupaj talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov.
Data limită a concursului: 1 decembrie 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți.
Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna ianuarie 2012 a revistei.

Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

the Help

Recenzie film



De câteva luni, această rubrică este cam amară, nu-i așa? Am senzația că mă potriveșc din ce în ce mai puțin cu ea. Am devenit peste măsură de pretențios... iar pretențiile este prea puțin spus, am ajuns să urăsc toate filmele în care apare orice urmă de prostie, lucru care, ironic, nu prea se potrivește cu un critic bun de filme. Luna care tocmai a trecut a fost una a contrastelor pentru mine, de la un Hangover 2 pe care l-am urât din tot sufletul, până la filmul aici de față, clar unul dintre cele mai bune filme ale acestui an. Nu mă înțelegi greșit, nu am nimic nici împotriva umorului cras, nici împotriva celui sec, găsesc The Coupling genial și mă prăvesc citind Eugen Ionescu (care este ceva de genul „Zboară puile, zboară!” dus la extrem, pentru cei interesați de așa ceva), dar uitându-mă la H2 am avut impresia că creierul o să mi se scordească și o să cadă, atâta prostie, grosolanie, jeg... Acum, problema nu e că nu-mi plac, fiecare cu gusturile lui, dar eu am tendința (după cum vedeți) să le fac praf și, odată cu ele, și pe toți cei care le-au făcut, lucru nu tocmai normal... Dar să lăsăm de o parte cele mai proaste filme (AAA) ale acestui an și să aruncăm mai bine o privire peste The Help, un film aproape perfect din aproape toate punctele de vedere: interpretare, dialoguri, costume, decoruri, povești și puțină istorie indusă. Dramă, frumusețe, comedie și atmosferă. Dacă viața Americii sudiste a anilor '60 văzută prin ochii servitoarelor lor vi se pare un subiect interesant, nu ratați acest film. Nu spun mai mult decât că o să vă bucurați cum de mult nu v-a mai bucurat un film. Material serios de Oscar (dacă nu l-or uita până atunci).

BCV

LIFESTYLE

www.

www.utah3d.net/panoramas_3/timpanogos-waterfall.html

Un maestru fotograf nu se blochează în trecut. 3D-ul funcționează chiar și pe chestii statice.



www.wimp.com/sublimeskateboarding

Absolut bestial. Pentru acela dintre voi care mai au nevoie de o idee sau de o provocare în parcul de skateboarding.



www.smosh.com/smash-pit/photos/20-biggest-idiots-facebook

Noroc cu internetul, altfel rămăneau necunoscuți. Să fim sănătoși!



Proble why is the show 360 called the show 360? because when you see it, you turn 360 degrees around and walk away.
28 minutes ago · Comment · Like

Barry @smashpit 2 minutes ago · Dislike

Proble 3 2 minutes ago · Dislike

Shawn that's 180 degrees 2 minutes ago · Dislike

Barry @smashpit 2 minutes ago · Dislike

Trimite cuvântul **CARTE** prin sms la numărul **7555** și poți comanda oricare dintre cărțile colecției **CHIP Kompakt**

Tarif SMS:
6 EUR plus TVA
în ordine electronice
Orange, Vodafone sau Celanove



Costul de expediție este inclus în prețul SMS-ului.

După trimiterea SMS-ului un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți.



Librăria
CHIP
ONLINE TO

NOUĂ APARIȚIE

NOUĂ APARIȚIE

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*

un Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one.

Colecția de cărți CHIP Kompakt



mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Oferită valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna	Număr abonamente comandate	Pret unitar abonament	Total (nr abonamente x pret unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			101,98 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
Total general de plată:				

Completat online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament trimis; această pagină de abonament a abonamentelor alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat postal pe e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro), pe lângă numărul 0268-418728 sau prin poșta la adresa: Biblioteca, IAR, CPZ CH, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii consultanță vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefon: 0268-418728, 0368-413001, 0263-570511, 0744-754963 interior 30 sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua și prin:

Denumirea firmei / CUI. _____
 Nume, prenume _____
 Vârstă _____ Ocupație _____
 Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____
 Localitate _____
 Cod Poștal _____ Județ _____
 Telefon _____ e-mail _____
 Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____
 Am mai fost abon. cu codul _____ Semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitate operatorului de date: 3 Media Communications SRL, General Manager Dan Bădăreanu. Compunerea acestor formulare sunt de acord cu informațiile menționate mai sus și sunt primite în fața fiecărui client în baza de date a 3 Media Communications SRL, în scopul gestionării activității de marketing direct și comercializării serviciilor. În conformitate cu prevederile art. 12 lit. b din Legea 677 din 2001 (dispoziție de urmărirea datelor de informare, de activ, de intervenție, de opinie, de a nu se supui unei decizii individuale și a nu se adreseze serviciilor pentru protecția datelor) am dat în fața mea și în fața clientului meu, la adresa 3 Media Communications SRL, CPZ CH, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728, 3 Media Communications a fost înscris în registrul de evidență a persoanelor de date cu caracter personal al ANS PDR sub numărul 4702.

CELESTITE MONITEUR DE 20" X 15"

SÉRIE LEOPARD - VANTAGE 1000 23" / PROCESSEUR PENTIUM 3 600MHz
MEMOIRE 256 Mo RAM PLACA VIDEO 32 Mo 3D PCI DIRECTX 7.10 SPANIEL 16 MO2 4.02



11.2011

SACRED GOLD

LEVEL DVD

LEVEL JOURNÉE SACRED



DVD-UL MAIL CONTIENT
DEUX DIS DVD EN PLUS (MONTAGE
DIVERSE) JOURNÉE 5 ACTION 1070A

GOLD

ACTION
AS
ON
LINE

12+

www.level.fr

Award-Winning RPG, voted
Best Roleplaying
Game 2004!
PC GAMER

PROCESSEUR PENTIUM 3 600MHz
MEMOIRE 256 Mo RAM
PLACA VIDEO 32 Mo 3D PCI
SPANIEL 16 MO2 4.02

MONITEUR DE 20" X 15"
SÉRIE LEOPARD - VANTAGE 1000 23" /
PROCESSEUR PENTIUM 3 600MHz
MEMOIRE 256 Mo RAM
PLACA VIDEO 32 Mo 3D PCI
SPANIEL 16 MO2 4.02

MONITEUR DE 20" X 15"
SÉRIE LEOPARD - VANTAGE 1000 23" /
PROCESSEUR PENTIUM 3 600MHz
MEMOIRE 256 Mo RAM
PLACA VIDEO 32 Mo 3D PCI
SPANIEL 16 MO2 4.02

MONITEUR DE 20" X 15"
SÉRIE LEOPARD - VANTAGE 1000 23" /
PROCESSEUR PENTIUM 3 600MHz
MEMOIRE 256 Mo RAM
PLACA VIDEO 32 Mo 3D PCI
SPANIEL 16 MO2 4.02

BATTLEFIELD 3

O invitație de nerefuzat: un câmp deătălie mereu în schimbare.



Aleargă, jucătorule, aleargă!



Pregătiți-vă pentru cel mai așteptat
joc de acțiune al anului.



Există evoluție pentru serie?

În ediția lunii **noiembrie** veți putea citi:

Manipularea prin internet

Google, Facebook & Co colectează datele și ne stabilesc ce „trebuie” să vedem

Supercipuri pentru 2012

Procesoare care vor dubla puterea de calcul

Steve Jobs, inovatorul

Perseverența și ideile geniale au schimbat fața IT-ului

Firefox 5, 6, 7, 8...

Noile versiuni fac browser-ul mai rapid și mai sigur

Votează! Produsul Anului 2012

Mark PILGRIM

CHIP
KOMPAKT

HTML



<GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI/>

Prin exemple practice:

- » Detectați facilitățile oferite de HTML5
- » Incorporați direct în pagină materiale audio-video
- » Creați aplicații web care funcționează și offline
- » Simplificați codul HTML
- » Măriți viteza de încărcare a site-ului
- » Învățați noi trucuri pentru formularele web
- » Descoperiți puterea noilor elemente semantice

PROIECT SUSȚINUT DE:
Microsoft

www.html5.ro

Faceți primii pași în tehnologia care va marca viitorul webului

DVD
24,98 lei
NOIEMBRIE 2011

PACHET PROMOȚIONAL!
PROIECT SUSȚINUT DE
Microsoft



Suntem manipulați de internet

Google amazon facebook YouTube

Formulare, algoritmi, filtre: așa ne deformează gigantul web percepția asupra realității

Prea rapide pentru SATA



»60

Noile SSD-uri redefinesc viteza

Supercipuri pentru 2012

Noi tranzistoare, multicoare pentru telefoanele mobile, putere dublă de calcul! »38

Evoluționarii:

Steve Jobs și Dennis Ritchie »18, 26
au schimbat fața IT-ului de astăzi



Votează și câștigă

»28
Produsul Anului 2012

**DOAR
24,98 LEI**

**PACHET
PROMOȚIONAL!**

**CHIP DVD +
CARTE**

HTML5 - Ghidul începătorului



STRIKE IN SILENCE

Seria G74 ROG

Îmbunătățim permanent, avem tehnologia.
Mai bun. Mai puternic. Mai rapid.

Gândit pentru a oferi putere mobilă de vârf, G74Sx este viitorul notebook-urilor din seria ROG. Vine dotat cu a 2-a generație de procesor Intel[®] Core™ i7, Windows[®] 7 Ultimate Original și grafică discretă NVIDIA[®] GTX 560M pentru cea mai buna experiență de jocuri și multimedia disponibilă pe un notebook de gaming.

